
LE N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
joystick NUMÉRO 88 • 38 F
NUMÉRO 88 • DÉCEMBRE 1997
www.joystick.fr
GRATOS*
Terminator
Future Shock
le jeu complet
(de Noël)
*Bon à renvoyer valable pour la France métropolitaine
LE TEST DE NOËL
F1
RACING SIMULATION
Quand simulation rime avec parfait. Euh, perfection.
LE MISSILE DE NOËL
F22 ADF
Le plus beau simulateur de vol du moment
ENCORE NOËL
Blade Runner
Ultima Online
I-War
Screamer Rally
G-Police, Myth
Curse of Monkey Island, Tomb Raider 2
Zork Grand Inquisitor...
DOSSIER (DE NOËL AUSSI)
LE GUIDE D'ACHAT DES CARTES 3D
L'ALPHA, LE MAXI MICRO À 500 MHZ
T 2788 - 88 - 38,00 F
NUMÉRO 88 • DÉCEMBRE 1997 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS

TOMB RAIDER II™

STARRING
LARA CROFT

DANS LA LIMITE
DES STOCKS DISPONIBLES





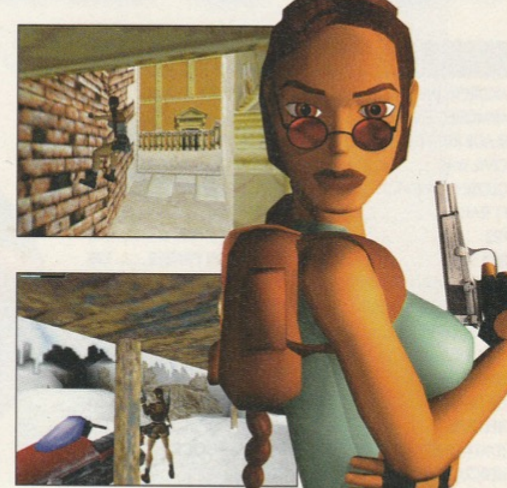
OPTION



PETER'S PLANE

TU REVES DE LARA CROFT ? ALORS, TU COURS DEJA UN GRAND DANGER !










TOMB RAIDER II EST DISPONIBLE A PARTIR DU 21 NOVEMBRE. UN BON CONSEIL : JETTE TOI DESSUS, SINON TU RISQUES DE PASSER LES FETES SANS LARA !

Concours, Astuces et Solutions
Support Technique
08 36 68 19 22*
3615 TOMBRAIDER*
www.eidos-france.fr
2,23FF/min.











Sommaire

JOYSTICK 88 • DECEMBRE 1997

LES TESTS DU MOIS

ANDRETTI RACING 140
ARMORED FIST 2 146
BLADE RUNNER 70
CIVIL WAR 134
CLOSE COMBAT 2 160
F1 RACING 78
F22 54
FIFA 98 142
FIGHTER ANTHOLOGY 174
FLYING CORPS GOLD 178
FRONT DE L'EST 130
G-POLICE 92
GREAT BATTLES
OF HANNIBAL..................144
HELLFIRE
(DATA DIABLO)...............152
HERCULE..........................122
I-WAR 102
JETFIGHTER 3 132
MANX TT 136
MYTH 110
MONKEY ISLAND 3 116
NBA LIVE 98......................126
NETSTORM 164
NUCLEAR STRIKE 138
OPÉRATION PANZER 120
SCREAMER RALLY 64
STELLAR COMBAT PACK..150
TOMB RAIDER 2 96
TOURING CAR..................166
TUROK 124
ULTIMA ONLINE..................84
VIRTUA COP 170
VIRTUAL POOL 2..............154
ZORK
GRAND INQUISITOR 156

LES PREVIEWS DU MOIS

CART PRECISION.............216
ODDWORD 214

ET AUSSI...

COPIÉ-COLLÉ 4
SOMMAIRE CD-ROM...........8
ABONNEMENT 9, 15, 87
COURRIER 14
NEWS 18
TOP HARD 36
MATOS : ALPHA.................40
RUBRIK 3D 42
QUOI DE 9 ? 46
C'EST LE DELCO 48
TOP DE LA RÉDAC'.............52
ANCIENS NUMÉROS 77
MINITEL......................199, 219
TESTS BREFS......................180
BUDGET 184
RÉSEAU 186
CONSOLES.........................198
REPORTAGE GPL.............202
REPORTAGE
AMERZONE.......................206
REPORTAGE SPIN OUT 208
BETA VERSION
WING COMMANDER V...210
LOISIRS 218
PIPOLE 224
P.A. 266

JOYSTICK
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE** SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex, Tél. : 01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteur en chef-adjoint : Jérôme Darnaudet
Directeur artistique : Alain Langlois
Maquettistes : Linos, Stéfanie Brunelle, Stéphane Noël, Sonia, Christophe Gourdin, Catherine Branchut et Marie Hédon.
Secrétaires de rédaction : Simone Audissou et Lionel Barcilon
Correctrice : Cécile Lando, Michelle Jeanjean, Patrick Bergaud.
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq

RÉDACTION
COURRIER DES LECTEURS : Monsieur pomme de terre
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Seb, Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Lord Casque Noir et Moulinex.
TESTS : Bob Arctor (Fabien Delevall), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise), Johnny Piano (Pierre Mercier).
Rubrique Matos : Mathilde Remy, Stéphane Quentin.
Correspondant permanent aux États-Unis : Morgan

Secrétariat : Laurence Geuffroy
Publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25
Antoine Tomas : 01 41 34 86 93
antom@club-internet.fr
Abonnements : TSA 90222, 92887 Nanterre Cedex 9.
Tél. : 01 44 89 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France (239 F), étranger (319 F). Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Concepteur : Mic Dax
Rédacteur/Animateur : El Fredo
Photogravure : **CHAMPA – COMPO IMPRIM**
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD.
Distribution : Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustrateur : Didier Couly

Couverture : F22 © DID Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte également un cahier de 32 pages et un CD-ROM gratuit jeté dans le magazine, qui ne peuvent être vendus séparément.
Réalisation du CD-ROM : Bob Obernic, Gana, Lord Casque Noir.
Ce numéro comporte également un encart de 8 pages entre la page 226 et la page 227.

DIFFUSION CONTROLE
OJD
1996

42 CARTES 3D. Depuis des mois, on vous monte la tête avec toutes ces fabuleuses cartes 3D qui vont métamorphoser vos PC. Il était temps de faire le point sur leurs mérites respectifs, avec des notes pour vous guider. Remarquez bien : les notes ne correspondent pas à des benchs, ce sont des notes d'utilisation et de compatibilité avec les jeux.



54 TESTS. Rhhooo une zolie boîte avec du papier cadeau et mon nom dessus. Chouette, chouette, ils ont pensé à tout. Tiens je m'en vais l'ouvrir... ?!? Un combi raclette-grill. Noooon... chuis dég'. Pfff, c'était pourtant pas compliqué d'assurer grâce aux tests de Joy : F1 Racing, F22, Blade Runner, Ultima Online, Tomb Raider 2, I-War, Myth, NBA98, Screamer Rally, Virtual Pool 2...
- Hé, regarde : tu peux faire cuire des mérous.
- Grrrr...



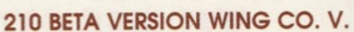


186 RÉSEAU. À défaut de glander sur nos disques durs, les jeux de rôles sur PC ont la bougeote depuis qu'ils sévissent sur le Net. Après Ultima Online et la nouvelle version de Meridian 59, révélation : c'est au tour d'Everquest, développé par Sony, de pénétrer par le petit trou du modem. Également au programme : un guide de jeu pour Age of Empires, F1RS-la classe et plein de niouzes sur Quake, XvT ou Total A.



202 LOISIRS. Jeannot Lapin, les Guignols de l'info, les secrets de l'intelligence, un Passeport pour Hollywood, la... Bible : seule une rubrique aussi éclectique que Loisirs pouvait nous emmener aussi loin dans la grande aventure multimédia.



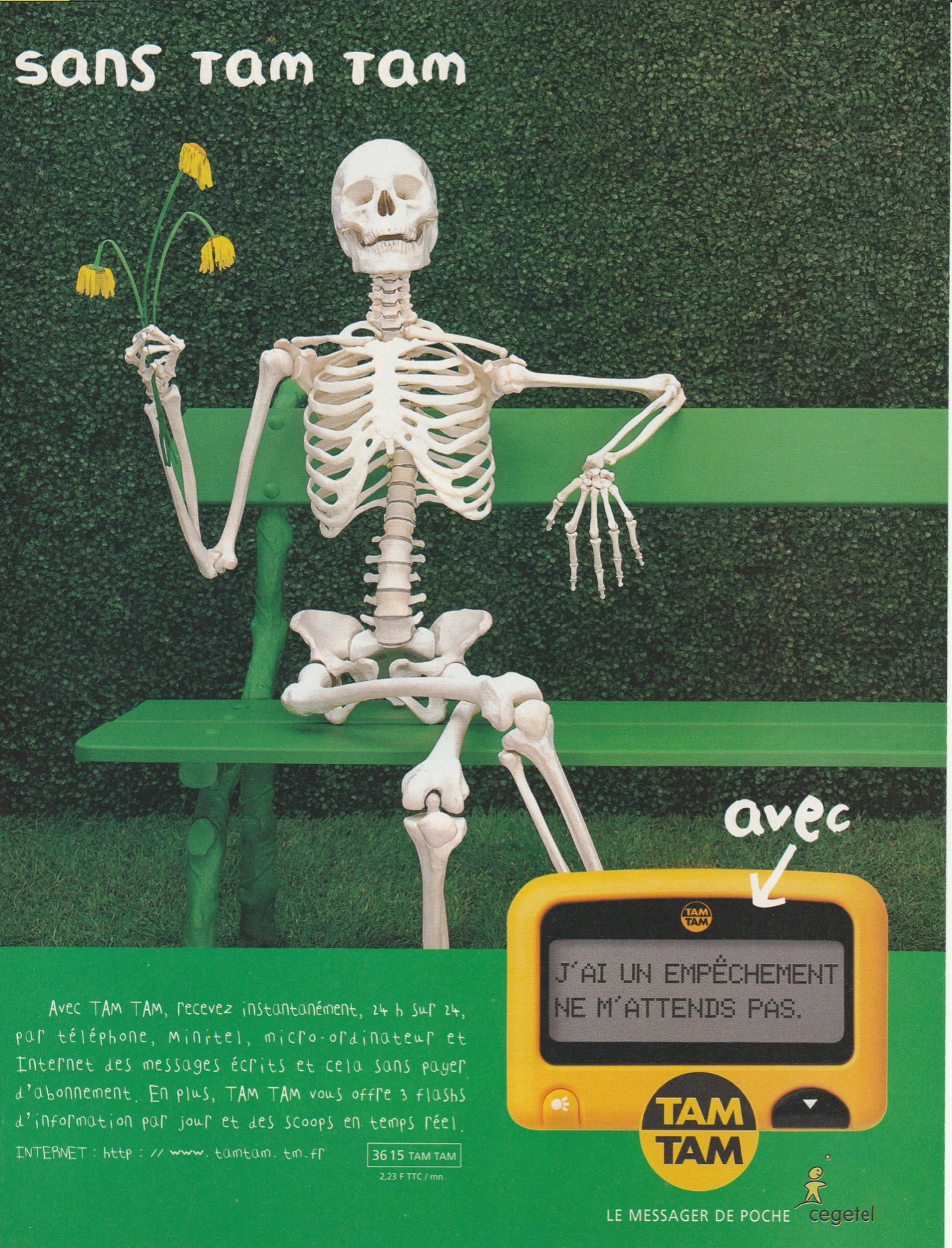


210 BETA VERSION WING CO. V. Wing Commander V, subtilement intitulé "la prophétie", ramène enfin sa fraise. Mark Hammil est-il encore là ? Les kilrathis se sont-ils rasés ? Et les aliens ? Dis, c'est beau ? Ça tourne sur un 286 ? Et pis cette histoire de prophétie : la version réseau sortira-t-elle un jour ? Tout cela, et bien plus, vous le saurez en lisant l'incroyable Bêta Version de Wing Co V.



221 CONCOURS WEB. Après s'être éparpillé les tripes avec Hexen II et avoir survécu à maints cataclysmes nucléaires dans Dark Reign, le fabuleux concours Web Joystick vous convie à une grande fresque historique avec le très précieux Age of Empires. Comme d'hab, plein de super cadeaux à gagner : des jeux, des combi raclette-grill, des joy à retour de force et des poulpes.




sans tam tam
avec
TAM TAM
J'AI UN EMPÊCHEMENT
NE M'ATTENDS PAS.
Avec TAM TAM, recevez instantanément, 24 h sur 24, par téléphone, minitel, micro-ordinateur et Internet des messages écrits et cela sans payer d'abonnement. En plus, TAM TAM vous offre 3 flashs d'information par jour et des scoops en temps réel.
INTERNET : http : // www. tamtam. tm.fr
36 15 TAM TAM
2,23 F TTC / mn
TAM TAM
LE MESSAGER DE POCHE
cegetel

APRÈS F-22 LIGHTNING II™, LA SIMULATION BEST SELLER

BIENTÔT DISPONIBLE



LE SIMULATEUR D'AVION DE COMBAT NOUVELLE GENERATION

F22™ RAPTOR™



- Avec le soutien de LOCKHEED MARTIN™, premier constructeur américain d'avion de combat.
- Des options multijoueurs d'exception : jusqu'à 100 pilotes !
- Facile prise en main.
- Encore plus fluide et plus rapide.
- Des campagnes dynamiques.
- De nouveaux modèles de vols encore plus réalistes.
- Graphismes exceptionnels.



http://www.novalogic.com
http://www.ubisoft.fr

Hotline Ubi Soft :
08 36 68 46 32 (2,23 f/mn)


U.S. AIR FORCE
50
1947-1997
F22™
RAPTOR™
Ubi Soft
NOVA LOGIC
of their respective owners.

sommaire

Enfin une démo de Total Annihilation. Enfin une démo de Test Drive 4. Enfin, la fin du bouclage. Heureusement que la fin de l'année est proche. Que pourrait donc m'apporter le Père Noël ? Un Terminator Future Shock ? Ah non, il est déjà en jeu complet dans ce numéro. Alors la démo d'un jeu de voiture peut-être, je sais pas moi, Screamer Rally, par exemple. Mince, elle y est aussi. Bon alors, la démo de FIFA 98. Perdu, elle est aussi dans ce numéro. Plus de 20 démos plus cools les unes que les autres. On vous a même concocté une petite surprise : vous allez pouvoir écraser tout plein de Pères Noël avec Carmageddon Christmas Splat Pack. Le pied, non ? Sinon, vous retrouverez toutes les rubriques habituelles et une connexion gratuite au Club Internet. Quoi qu'il en soit, joyeux Noël à tous !

Lord casque noir



LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows. Elle nécessite au minimum une 486DX2 66 équipée de 8 Mo de RAM et d'un lecteur de CD double vitesse. Il est toutefois préférable de disposer d'un Pentium 90 et d'un lecteur sextuple vitesse.

L'INTERFACE SOUS WINDOWS 3.1

Pour augmenter la lisibilité, nous vous conseillons de passer en 640x480. ATTENTION : L'installation ou le lancement des démos depuis Windows 3.1 reste très limite et débouche souvent sur un plantage. Cela est dû aux limitations de l'ancienne interface graphique de Microsoft. Nous vous conseillons donc, pour les démos de jeux DOS, de les installer ou de les lancer directement depuis le DOS sans passer par l'interface. Comme vous pourrez, hélas, le constater, la grande majorité des démos actuelles ne fonctionne que sous Windows 95.

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD31.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

INSTALLATION SOUS WINDOWS 95

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour certaines démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches, puis cliquez sur Arrêter. Choisissez l'option Redémarrer sous DOS.

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton Quitter du menu principal, en appuyant sur ESC ou sur la combinaison de touches ALT+F4, à n'importe quel moment.

DIRECTX5

Certaines démos sous Windows 95 nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : La version de DirectX présente sur le CD est la version 5. Certaines démos nécessitent cette version de DirectX, la version 3 n'étant pas suffisante.

COMMENT DÉCOMPRESSER LES FICHIERS SANS PASSER PAR L'INTERFACE

Certains fichiers avec l'extension .ZIP (comme les MODS ou les Demomakers) nécessitent d'être décompressé avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (deziper) ces fichiers là où vous lui indiquez. Pour ensuite les lancer, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip, qui se trouve dans le dossier \DATA\SECOURS\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

cd-rom n°88



LES DÉMOS

CARMAGEDDON CHRISTMAS SPLAT PACK

Editeur : Funsoft
Système : Windows 95. Carte 3Dfx en option

Imaginez une course de voiture qui se situerait en pleine ville et où vous pourriez rouler sur tout ce qui bouge. Eh bien, c'est exactement ce que vous propose Carmageddon, sauf que, dans cette version, c'est Noël. De jolis décors tout lumineux et de jolies passantes les bras pleins de cadeaux à zigouiller ! C'est trop cool de se déguiser en voiture !

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur DOSINST.EXE se trouvant dans le répertoire CARMAGX du CD. L'installation effectuée, cliquez ou tapez CARMDEMO.EXE pour lancer la version normale ou CARM3DFX.EXE pour la version 3Dfx.

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5.

MODE D'EMPLOI

Accélerer : Pavé Numérique 8
Frein : Pavé Numérique 2
Gauche : Pavé Numérique 4
Droite : Pavé Numérique 6
Frein à main : Barre d'espace
Réparation : Backspace
Retourner sa voiture : Insert Key
Vitesse inférieure : 'Z'
Enter/Exit Cockpit : 'C' key

FIFA 98

Editeur : Electronic Arts
Système : Windows 95

Comme vous pourrez le constater, cette version de FIFA est largement la meilleure de toutes. Le moteur 3D est extraordinaire et le nombre de coups incroyable. Un jeu indispensable aux inconditionnels du genre

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur FIFA98.EXE se trouvant dans le répertoire racine du CD

MODE D'EMPLOI

Les commandes sont redéfinissables à l'intérieur de la démo.

TEST DRIVE 4

Editeur : Electronic Arts
Système : Windows 95 + Cartes 3D en option

Les vieux de la vieille se rappelleront sans doute de ce mercredi de 1980 et des brouettes. J'avais pu jouer pour la première fois de ma vie à un Test Drive, le premier du nom. J'avais halluciné devant cette simulation si réaliste. Eh bien, en voici la quatrième mouture. Une fois n'est pas costume, vous pourrez vous balader au milieu du trafic routier quotidien.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur TD4DEMO.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\TD4DEMO

MODE D'EMPLOI

Les touches sont redéfinissables dans la démo.

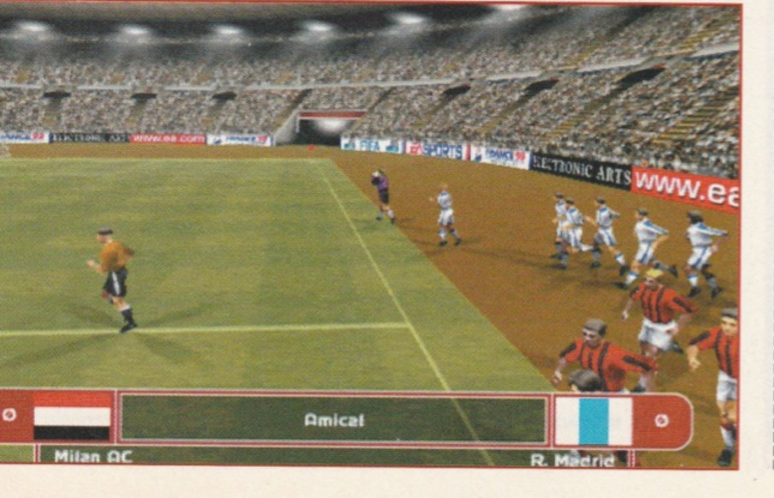
7TH KINGDOM

Editeur : Interactive Magic
Système : Windows 95

Un clone de Civilization qui a l'air assez prometteur. Ce soft n'est pas simple à utiliser mais il m'est impossible de vous en expliquer le principe en si peu de lignes. Cela dit, il y a un tutorial drôlement bien fichu, mais en anglais.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur 7KDEMO.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\7KDEMO





LES DÉMOS

LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL

Editeur : Virgin
Système : Windows 95

La suite de l'excellent Chevaliers de Baphomet. En plus, la solution complète du jeu se trouve dans le Booklet Soluce. Vraiment trop cool non ? Les amateurs d'aventure vont littéralement adorer.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur BS2DEMO.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\BS2DEMO

MODE D'EMPLOI

L'interface est graphique, donc, pas de problème.

GOLGOTHA

Editeur : Crack dot Com
Système : Windows 95 + 3Dfx

Un jeu d'action qui utilise la 3Dfx. C'est pas géant mais bon, c'est déjà ça de pris.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur GOLGDEMO.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\GOLGDEMO

MODE D'EMPLOI

Cliquez sur GOLGOTHA.HTM pour avoir de plus amples informations.

GTA

Editeur : BMGi
Système : Windows 95 + carte 3D en option

Vous êtes un flic devant retrouver un gros malade qui passe son temps à faire flipper les habitants du Bronx comme des vieux chiens. Votre mission, aller de cabine téléphonique en cabine téléphonique pour localiser l'ordure. Écraser des piétons avec votre voiture, c'est aussi possible. Génial.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur GTADEMO.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\GTADEMO

MODE D'EMPLOI

Tourner à gauche	Flèche Gauche	W
Tourner à droite	Flèche Droite	X
En avant	Flèche Haut	U
En arrière	Flèche Bas	I
Freiner/Sauter	Barre d'espace	P
Entrer/sortir Voiture	Entrée	Z
Attaquer	Ctrl	9
Arme suivante	X	Tab
Arme précédente	Z	Maj Gauche

F1, F2, F3, F4 : Les touches F1-F3 sont utilisées pendant les parties multijoueurs pour envoyer des messages aux adversaires. La touche F4 envoie le même message à l'ensemble des participants.
F5 : Changer la fréquence de la radio
F6 : Mettre le jeu en pause
F7 : Revoir le dernier message du beeper
F9 : Afficher le nom du secteur
F10 : Répéter le dernier message reçu
Echap : Quitter la partie
F11 : Affichage écran. Cette touche permet de sélectionner le type d'affichage qui convient le mieux au PC.'

KICK OFF 98

Editeur : Anco
Système : Windows 95

Le célèbre créateur de Kick Off nous fait l'honneur d'une nouvelle version de son produit. Certes, ce n'est pas de la qualité de FIFA 98 mais côté jouabilité, ça n'a pas l'air mal du tout. Oui, parce que moi, le foot, c'est pas mon truc, alors…

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur KO98DEMO.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\KODEMO





MODE D'EMPLOI

Les commandes sont redéfinissables à l'intérieur de la démo.

LINKLS 98

Editeur : Access
Système : Window 95

Et hop, la version 98 du jeu de golf. C'est incroyable le nombre de 98 qu'il y a ce mois-ci. Cette fois, le soft dessine dans n'importe quelle résolution et avec un nombre maximal de couleur. C'est très beau, mais on attend avec impatience un golf en 3D !

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur LS98DEMO.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\LS98DEMO

MODE D'EMPLOI

Pour swinger, laissez le bouton gauche de la souris appuyé pour définir la force, relachez-le pour faire redescendre le curseur et rappuyez pour déterminer l'effet. Facile, non ?

MANX TT

Editeur : Psygnosis
Système : Windows 95 + Carte 3D

Un concurrent de Moto Racer développé par Sega. Manx TT est en fait l'adaptation du jeu de café du même nom. Un jeu assez bon, mais qui ne parvient pas à détroner Moto Racer. Les fans de moto apprécieront quoi qu'il arrive.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur SETUP.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\MANXTT

MODE D'EMPLOI

Les touches peuvent être redéfinies dans les menus.

AGE OF EMPIRES

Editeur : Microsoft
Système : Windows 95

Entre Warcraft et Civilization, Age of Empires jouit de graphismes magnifiques. Jamais les unités n'auront été aussi joliment représentées dans un jeu de ce type. Hélas, l'IA n'est pas toujours à la hauteur, mais un patch ne saurait trop tarder. Un très bon jeu pour les débutants. Les joueurs confirmés s'ennuieront un peu.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur MSAOE.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\MSAOE

MODE D'EMPLOI

Wouaou. Impossible de vous décrire ça dans cette rubrique. En revanche, les aides sont nombreuses à l'intérieur de la démo. Vous vous en sortirez assez facilement pour peu que vous connaissiez déjà le principe de ce genre de produit.

NHL 98

Editeur : Electronic Arts
Système : Windows 95 + Carte 3D

Le meilleur jeu de hockey de tous les temps. C'est beau, c'est fluide, les mouvements sont extraordinairement réalistes. Bref, ça cartonne sec. La version commerciale propose plein de vues différentes, toutes plus jouables les unes que les autres.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur NHL98.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\NHL98

MODE D'EMPLOI

Les commandes peuvent être définies à l'intérieur des menus.

NUCLEAR STRIKE

Editeur : Electronic Arts
Système : Windows 95 + Carte 3D

Vous vous souvenez de Soviet Strike ? Et de Jungle Strike ? Et de…, tiens, je me souviens plus du nom. Bref, vous pilotez un hélicoptère dans un décor 3D. C'est super beau, mais qu'est-ce que c'est dur. De l'action à l'état pur pour les amateurs du genre.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur NUKEDEMO.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\NUKEDEMO

MODE D'EMPLOI

Les touches doivent être définies dans les menus.



LES DÉMOS

SONIC 3D

Editeur : Sega
Système : Windows 95

La mascotte de Sega débarque en version 3D sur PC. C'est trop bien de piloter un hérisson ! Il est tout de même dommage que le jeu soit en VGA. Mais les graphismes sont clairs et le design coloré. Un jeu qui s'adresse aux plus jeunes.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur SONIC3D.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\SONIC3D

MODE D'EMPLOI

Utilisez les touches du curseur, la barre d'espace, SHIFT et CTRL.

SCREAMER RALLY

Editeur : Virgin
Système : DOS + 3Dfx obligatoire

Enfin ! La suite de Screamer 2 tient vraiment ses promesses. Qu'est-ce que c'est beau ! De plus, la jouabilité est excellente au clavier. Du grand art ! Il suffit de voir le test dans ce numéro pour comprendre notre engouement.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur SRALLY.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\SRALLY

MODE D'EMPLOI

Utilisez les touches du curseur ou du pavé numérique. Ça marche aussi au joystick, mais c'est pas gagné. Si vous avez des problèmes pour lancer la démo depuis Win95, repassez sous DOS.

TOTAL ANNIHILATION

Editeur : GT Interactive
Système : Windows 95

Impossible de ne pas connaître le jeu qui est en train de détrôner Alerte Rouge et l'ensemble des clones qui l'accompagnent ! C'est vraiment génial, et ceux qui ne l'ont pas encore acheté le feront très bientôt !

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur TADINST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\TADINST

MODE D'EMPLOI

Voir le fichier Readme accompagnant la démo.



TIME SHOCK ! PRO PINBALL

Editeur : Empire
Système : Windows 95

Le meilleur jeu de flipper disponible sur PC. Il l'est d'ailleurs depuis longtemps, mais la démo ne sort que maintenant. Essayez, c'est vraiment le pied !

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur TSDEMOUS.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\TSDEMOUS

MODE D'EMPLOI

S pour mettre des sous
SHIFT gauche et droit pour actionner les flippers
CTRL gauche et droit pour bouger la table à gauche ou à droite
ESPACE pour la secouer vers le centre

TUROK

Editeur : Acclaim
Système : Windows 95 +3DFX obligatoire

Un clone de Doom aux effets spéciaux hallucinants. Il faut réellement voir la beauté des différentes armes pour prendre la mesure du soft. C'est vraiment uuuuultra beau. Pour ce qui est du jeu, il faut aimer le genre.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur TUROK.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\TUROK du CD.

MODE D'EMPLOI

1 à 9 pour les armes.
Souris ou curseurs pour se déplacer.
CTRL pour tirer.
ESPACE pour ouvrir les portes ou actionner des objets.
ALT+curseurs pour bouger latéralement.
SHIFT+curseurs pour courir.

VIRTUAL POOL 2

Editeur : Interplay
Système : Windows 95, Carte 3D en option

Un excellent jeu de billard sur lequel on passe pas mal de nos nuits, à la rédaction. Le rendu est splendide et le fait de pouvoir jouer en réseau ou via Internet ajoute un intérêt indéniable au produit

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur VP2DEMO.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\DEMOS\VP2DEMO

MODE D'EMPLOI

Touche S pour tirer.
Touche B pour lever la canne.
Touche E pour placer un effet.
Touche , pour déplacer la boule blanche.
Touche ! pour discuter avec un autre joueur.
Touche : pour décupler la force du tir.

WING COMMANDER PROPHECY

Editeur : Origin
Système : Windows 95 + Carte 3D en option

Ahah ! Moulinex va pouvoir reprendre du service. Cette version de Wing Commander paraît largement la plus réussie de toutes. C'est beau, c'est fluide, et l'histoire a l'air toujours aussi tripante. Bref, essayez, vous verrez !

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur WINGC05.EXE dans le répertoire \DATA\DEMOS\WINGC05

MODE D EMPLOI

Voir à l'intérieur du programme.

X-MEN

Editeur : Marvel Comics
Système : Windows 95

Cette démo n'est autre que la démo d'un add-on pour Quake. Jouer avec les X-MEN dans Quake, c'est vraiment trop cool, d'autant plus que c'est super bien fait.

REMARQUE

Nécessite la présence d'une version complète de Quake sur votre disque dur.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Cliquez sur XMEN.EXE dans le répertoire \DATA\DEMOS\XMEN

MODE D'EMPLOI

Ben, le même que celui de Quake.

L'ESSENTIEL DE CE CD

La rubrique PHARMACIE contient les Antivirus, un éditeur hexadécimal, un programme de décompression des fichiers ZIP et divers utilitaires importants. Ces programmes se trouvent dans le répertoire \DATA\SECOURS\
Un antivirus pour DOS se trouve dans \DATA\SECOURS\UNZIPPER
- La rubrique SHAREWARE regroupe les sharewares, les programmes lecteurs, les musiques MODS, les demomakers et toutes les news pour les CARTES 3D !!!
- Pour accéder à ces programmes, placez-vous dans le répertoire DATA et consultez les répertoires : WIN95, WIN31, DOS, PATCHES et CARTES3D.
- DIRECTX5 : indispensable pour les jeux sous WIN95 (\DATA\DIRECTX5\DXSETUP.EXE)
- La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMOS\

Liste des patches et autres sharewares les plus importants

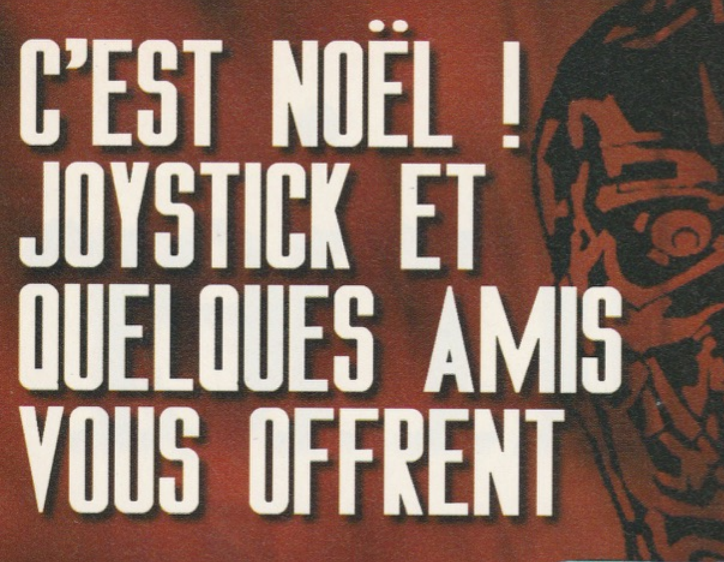
Drivers SideWinder 2.0 pour les joysticks Microsoft
Mise à jour de Dark Reign, d'Outpost 2, de Riven et de Total Annihilation.

CLUB INTERNET

Découvrez l'accès personnalisé à l'Internet grâce au Club Internet.
Pour vous connecter, indiquez le numéro de série "JO1U582NF" lors de l'abonnement en ligne ou en appelant le service client au : 01 55 45 46 47.
Pour installer le kit manuellement, placez-vous dans les répertoires \DATA\CLUB31\DISK1 ou \DATA\CLUB95\DISK1 du CD et lancez SETUP31.EXE ou SETUP95.EXE

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatiblités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes de profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps ou de données liée à l'utilisation de ces logiciels. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.





THE TERMINATOR FUTURE SHOCK

UN JEU GRATOS !

Cet excellent "Doom-like" nous avait bien plu, lors de sa sortie en 1996, par sa fidélité au film et sa variété (Megastar à l'époque !).
Alors, tiens, là, parce que c'est la fête et, surtout, qu'on en a envie, on s'est mis d'accord avec quelques partenaires pour vous l'offrir gratuitement.
Voilà, y a pas d'arnaque, il suffit de renvoyer le coupon ci-dessous avant le 31 décembre 1997 à l'adresse suivante* :
Joystick, jeu gratos,
6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.
Il n'y a pas de perdant, tous ceux qui auront renvoyé le coupon recevront le CD-Rom de The Terminator Future Shock par courrier directement chez eux**.
Bon jeu !

** Offre limitée à la France métropolitaine. Toutes nos excuses à nos lecteurs des DOM-TOM et étrangers, les tarifs postaux ne nous ont pas permis de les faire bénéficier de cette opération.*
*** Délai d'envoi : un mois maximum.*

Oui, je découpe ce bon, je le renvoie à Joystick :
Joystick, Jeu gratos, 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex, et j'attends de recevoir mon jeu complet.

Et comme je n'ai pas grand-chose à faire, là maintenant, je réponds à quelques questions vite fait.

Mon nom : .... Mon prénom : ....

Mon adresse : ....

Ma ville : .... Mon code postal : ....

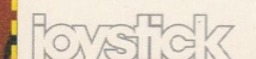
Mon âge : ☐ 10-15 ans ☐ 16-20 ans ☐ 21-25 ans ☐ 26-30 ans ☐ Plus de 30 ans

Mon PC : ☐ 486 à P90 ☐ P120 ou P133 ☐ P150 ou P166 ☐ P200 ou plus

Mes trois types de jeux préférés : ☐ Jeux d'aventure ☐ Courses ☐ Sport ☐ Doom-like ☐ Plates-formes ☐ Stratégie temps réel ☐ Wargames ☐ Autres

J'ai un modem : ☐ Oui ☐ Non

Joystick



Ubi Soft



Courrier

Pour faire part de tous vos commentaires à la communauté des lecteurs de Joystick, une seule adresse : Joystick, Courrier des lecteurs, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.
monsieur pomme de terre

PC au rabais

J'ai un Pentium 75 et, Noël approchant, je lorgne sur les configs à 5 000 francs que proposent les hypermarchés. Que valent-elles ? Tiens, en passant, je cherche aussi des renseignements à propos d'Unfinished Business pour Tomb Raider, dont on n'a plus de nouvelles.

Pierre Daudré

Affichage dans le métro, dans les gares, publicités dans les magazines, à la radio, dans nos boîtes aux lettres : les grandes surfaces sont bien décidées à se tailler une belle tranche dans la bûche du Noël multimédia, proposant en premiers prix des configurations Cyrix 166 aux alentours de 5 000 francs. Ça fait rêver. Mais cherchons la source de ce phénomène : en un an, les performances des machines ont progressé à une vitesse si foudroyante, que les fabricants eux-mêmes ont été surpris. Ils se retrouvent aujourd'hui avec des stocks très importants de composants dépassés sur les bras. Comment s'en débarrasser ? En bradant. Et voilà les PC qui s'étalent sur les rayons des hypermarchés : des engins déjà en bout de course et surtout, des machines non évolutives. Il n'y a donc pas de secret, un bon PC pour jouer coûte toujours environ 10 000 francs, et pour preuve, dans ces mêmes hypermarchés, à côté de la machine en promotion, vous trouverez des configurations au goût du jour proposées, elles, dans cet ordre de prix. Sautons du coq à l'âne et, hop, Unfinished Business. La sortie de cet add-on pour Tomb Raider n'est pas annoncée en France. C'était à la base un produit destiné à faire patienter les fans en attendant Tomb Raider 2. Comme TR 2 arrive en test, Unfinished Business semble être passé à la trappe, depuis.

Des pots de yaourt dans la boîte aux lettres

J'avais commandé trois logiciels à une entreprise de vente par correspondance, en envoyant l'argent avec le bon de commande, comme ils le demandaient. Depuis, rien, bien qu'ils prétendent m'avoir envoyé ma commande par deux fois. Ils ne veulent pas me rembourser, et non plus me défaire de l'engagement que j'avais pris de leur acheter six jeux durant les deux prochaines années.

Alors pour tous les lecteurs de Joystick : FAITES ATTENTION !

Anonyme

Votre lettre n'étant pas signée, j'ai pris soin d'y faire disparaître le nom du vépéciste (organisme de vente par correspondance) incriminé. Après quelques recherches sur son pedigree, il s'est avéré être signataire de la "charte des vendeurs par correspondance", ce qui le met à peu près au-dessus de tout soupçon. Cela dit, de désagréables mésaventures peuvent toujours arriver et il suffit pour s'en prémunir de se faire envoyer les produits contre remboursement. Le paiement ne s'effectue dans ce cas qu'au moment de la livraison : plus d'embrouille, et ce pour un surcoût d'une vingtaine de francs seulement. En ce qui concerne l'engagement (farfelu) que vous avez pris d'acheter vos jeux chez eux jusqu'au prochain millénaire, il s'apparente à de la vente forcée, ce qui est interdit par la loi. Une simple lettre signifiant que vous rompez le contrat est suffisante. Ne vous laissez pas intimider par les nombreux rappels, avertissements ou menaces de manger votre chien que vous ne manquerez pas de recevoir par la suite, et cela quels que soient les cadeaux promotionnels acceptés. Ces menaces n'ont aucun fondement juridique et ne sont que des ficelles bien connues pour faire flipper les mamies naïves et leur refiler des encyclopédies.

Extraits de la circulaire aux partisans et militants de la Coalition anti-Jim Carrey

Camarades ! Malgré un an de lutte acharnée durant laquelle une très grande majorité des innombrables membres de la Coalition (NDLR : après vérification, ils sont trois) n'a eu de cesse d'endiguer la colonisation de nos salles de spectacles des (...) bouts de pellicules sur lesquels on peut distinguer, entre deux étrons de rhinocéros et un chimpanzé masturbateur, la face élasticosimiesque du dénommé Jim Carrey. (...)

Malgré un an de lutte acharnée, force est de constater que l'action de la Coalition n'a eu que des répercussions négligeables et légèrement inférieures aux résultats escomptés sur l'industrie cinématographique en France. (...)

Peuple de France ! Votre trahison nous a déçus, mais nous ne sommes pas rancuniers et comme nous connaissons les noms des social-traîtres qui ont bafoué notre confiance, nous estimons que le nombre des condamnations à mort après notre prise de pouvoir n'excédera pas les dix millions. Néanmoins les lettres de délation seront les bienvenues. (...)

Après avoir envoyé des lettres de menace à notre nouveau ministre de la Culture, nous envisageons la création d'une excroissance de la Coalition, qui porterait le nom équivoque de "Comité contre Ophélie Winter" (C.O.W.) et dont les buts seront définis ultérieurement.

Le Secrétaire général : Emmanuel Garot

Christophe Lambert. Que la mort lui soit donnée par projection d'"Highlander 2". Elie Kakou. Qu'une main lui soit tranchée pour avoir confondu sens de l'humour et sens des affaires. Séverine Ferère. Qu'elle soit pardonnée comme on pardonne aux déficients mentaux. À Francis Huster, ta punition sera la vérité ; mon cochon, ce que tu es mauvais. No pasaran. La lutte continue.




STAR WARS
ARMORED FIST 2
IMMERSION TOTALE DANS QUELQUES SECONDES !
SUB CULTURE
La Course de tous les Dangers !
pod


ATTENTION, CONCENTRÉ DE FUN !
RAYMAN GOLD

GÉNIAL !

AVEC KOBBY

ETRE TOUJOURS JOIGNABLE, POUVOIR TOUJOURS COMMUNIQUER AVEC SES COPAINS ? C'EST POSSIBLE GRÂCE AU NOUVEAU SERVICE KOBBYGROUP+. EN UN SEUL APPEL (... ET POUR LE PRIX D'UN SEUL MESSAGE), AVEC KOBBYGROUP+ ON PEUT JOINDRE TOUTE SA BANDE. CARRÉMENT TOP !

IMAGINEZ...

Vous écoutez la radio et on annonce un concert surprise de votre groupe préféré. Un concert non programmé, complètement imprévu... et absolument imprévisible. Le truc à ne manquer sous aucun prétexte. Comme vous et vos copains êtes des Kobbynautes avertis, vous avez demandé le service KOBBYGROUP +, un numéro spécial qui permet de contacter toute la bande en un seul appel.

Astucieux, ce nouveau service est aussi pratique qu'économique : en effet, 5, 10 ou 16 messages ne vous coûtent pas plus cher que d'envoyer un message à une seule personne. Malin, non ? Donc, vous avez appris que les Machines passent ce soir à la Cigale. Qu'est-ce que vous faites ? Non, vous ne gardez pas l'info pour vous, vous appelez l'opératrice, vous donnez votre numéro de KOBBYGROUP+ et vous laissez un message du style *«RDV 20 h à la Cigale. Concert surprise des Machines. Soirée d'enfer en perspective. Tom».* Toute la bande est au courant instantanément. Sûr que ce sera le concert du siècle.

KOBBYGROUP+ va vous rendre beaucoup de services. Grâce à lui, vous êtes toujours en contact avec vos copains, branchés sur la même longueur d'onde, de la façon la plus économique qui soit.

- Vous avez perdu ou oublié vos clés quelque part ? Vous envoyez un message du type *«Je suis à la porte de chez moi. Qui a vu mes clés ?».* Normalement, vous devriez les retrouver en deux temps trois mouvements.
- Vous avez loué une vidéo et voulez fixer un rendez-vous à toute la bande ? Inutile de multiplier les messages. Un seul suffira pour mettre tout le monde au courant.
- Maintenant, à vous de faire travailler votre imagination. Vous verrez : KOBBYGROUP+ vous rendra plus d'un service.



GROUP+

on peut joindre toute sa bande en un seul appel et pour le prix d'un seul message !

POUR ENVOYER UN MESSAGE

C'est très simple, vous disposez des mêmes moyens d'accès que pour un message individuel : opératrice, Minitel, téléphone, répondeur vocal, micro-ordinateur*. En un seul geste, pour le prix d'un seul message, toute votre bande (jusqu'à 16 personnes) reçoit instantanément votre message.

**à partir de 0,74 F TTC le message (pour plus d'informations voir la documentation KOBBY).*



KOBBY A PENSÉ À TOUT : C'EST HYPER SIMPLE !

Comment avoir un numéro de KOBBYGROUP+ ? Appelez le Service Relations Clientèle au 08 36 60 77 88 (0,74 F TTC/12s) et donnez les noms, prénoms, et numéros KOBBY de chacun des Kobbynautes.

Combien de personnes peut-on joindre en même temps ? Jusqu'à 16 personnes.

Puis-je envoyer un message à une seule personne ? Oui, comme avant.

Puis-je modifier la composition de mon groupe ? Vous pouvez bien sûr changer comme vous voulez la composition de votre groupe. Si par exemple quelqu'un entre dans votre bande, il suffit de modifier le groupe par Minitel ou en appelant le Service Relations Clientèle. Même chose si quelqu'un sort du groupe. La grande qualité de KOBBYGROUP+ est en effet d'être extrêmement souple et de s'adapter à tous les changements, toutes les évolutions de votre groupe...

Faut-il un KOBBY spécial ? Non. KOBBYGROUP+ est un service qui fonctionne sur tous les KOBBY*, il suffit de le demander.

Combien ça coûte ? Le même prix que l'envoi d'un seul message à un seul KOBBY.

**sauf sur le modèle Néobizz.*



PRIX D'AMIS POUR L'ACHAT DE 2 KOBBY**

Pour aider les Kobbynautes à constituer leur groupe, KOBBY vous propose des conditions sympas pour l'achat de deux récepteurs identiques parmi les modèles ci-dessous.



RÉCEPTEUR KA 200
Pour recevoir des messages texte ou numériques. Ecran 1 ligne, défilement automatique, messages d'infos Reuters. (Existe en 3 couleurs).

CHOISISSEZ VOTRE KOBBY

RÉCEPTEUR KN 40
Pour recevoir des messages numériques. Ecran de 2 lignes, mélodie, vibreur, horloge, réveil. (Existe en 3 couleurs).



RÉCEPTEUR KA 110
Pour recevoir des messages texte ou numériques. Ecran 4 lignes retro-éclairé, mémoire de 90 messages, messages d'infos Reuters, les BONS PLANS KOBBY. (Existe en 3 couleurs).



***Rendez-vous dans les points de vente distribuant KOBBY. Offre valable du 15/11/97au 31/12/97 dans la limite des stocks disponibles.*



Ben voilà, plein de jeux et des bons. C'est un peu notre lot à tous chaque mois, mais là, on se demande pourquoi une telle avalanche. C'est Noël, ou quoi ? Et c'est pas fini, on s'en doute. Dès le début de l'année (mhhh... je regarde ma boule de cristal... disons fin janvier), les cartes... Pardon ? Vous avez déjà lu cet édito il y a un an ? (Ma boule de cristal situe ça vers décembre 96.) Ça aurait pu marcher, remarquez : les Noël se suivent et se ressemblent tellement en fait, que refourguer un édito-en-bon-état-utilisé-une-fois-seulement, je m'étais dit que... C'est vrai, quoi de plus semblable à un Noël qu'un autre ? Des jeux, des sapins, des dindes, des gens qui leur courent après avec des haches. Après les dindes, je veux dire. Les sapins ne courent pas en hiver (leurs racines sont gelées). Même la Guerre du Golfe Font du Ski II qu'ils nous préparent, c'est dire. Et puis, bientôt les grèves à la RATP, les émissions sur les sans-abri (à croire que le reste de l'année, les pauvres se débrouillent), etc. Bah ! Joyeux Noël.
Cyrille Baron

Remontée d'acide

Le scotché officiel du monde du développement de jeux, celui qui voit des couleurs et des lamas partout, Jeff Minter, prépare son retour après une trop longue absence. Il bosserait, paraît-il, sur un projet secret utilisant du matos VMLabs. Les images que le gars Jeff diffuse rappellent ses bonnes habitudes : des couleurs partout qui bouclent et cyclent et tournent et ouvrent votre moniteur sur l'intérieur du crâne d'un défoncé sous acide. Trippant. Ça me rappelle ma jeunesse.

BONHEUR

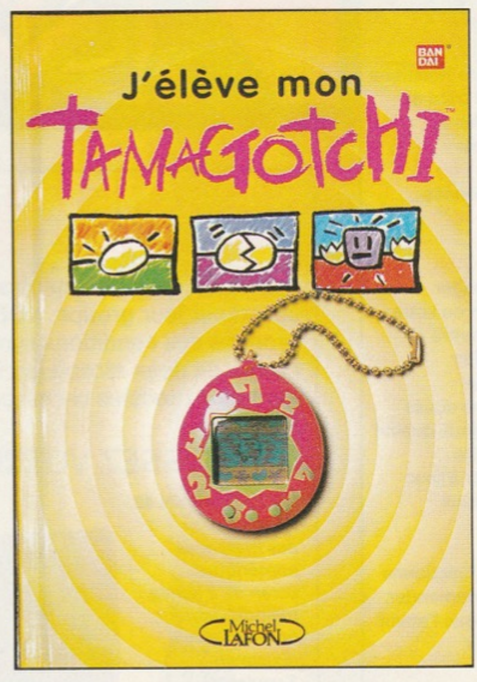
Comme à l'accoutumée, Télérama vient de faire paraître un hors-série bien conçu, intéressant et tout et tout. Tiens, c'est rigolo, ça, dès qu'il y a Télérama dans le coup, on se sent obligé d'écrire chic, avec les doigts en cul-de-poule, pourrait-on dire (essayez un peu pour voir, c'est pas évident). Un peu comme lorsqu'on baisse la voix dans un musée. Ou dans une église. C'est vrai, normalement, j'aurais écrit "comme d'hab" et "bien foutu". Mmmh, j'adore les taquiner, mais c'est un putain de bon canard. Euh, où j'en étais ? Ah voui, le hors-série de Télérama. Donc, c'est intéressant, bon-conçu-bien-foutu, drôle et, ô joie, ça s'appelle "Au Bonheur d'Internet" et non pas "de l'Internet". Rien que pour ça, il faut l'acheter.

Plus gore

Nos mains sont encore pleines du sang de Blood qui n'a pas eu le temps de sécher, que déjà James Wilson, chef de projet, nous annonce la suite. Priorité numéro 1, d'après le développeur : que le jeu soit encore plus sanglant et gore que son prédécesseur. D'après James, les créatures qui traîneront leur pourriture dans les couloirs de Blood 2 sont les plus dégoûtantes jamais vues dans un jeu. Seul petit problème avec cette annonce de l'arrivée de Blood 2, c'est que Geronimo, un lecteur de Joystick, va encore nous gonfler et nous envoyer dix maps pour le jeu par jour.

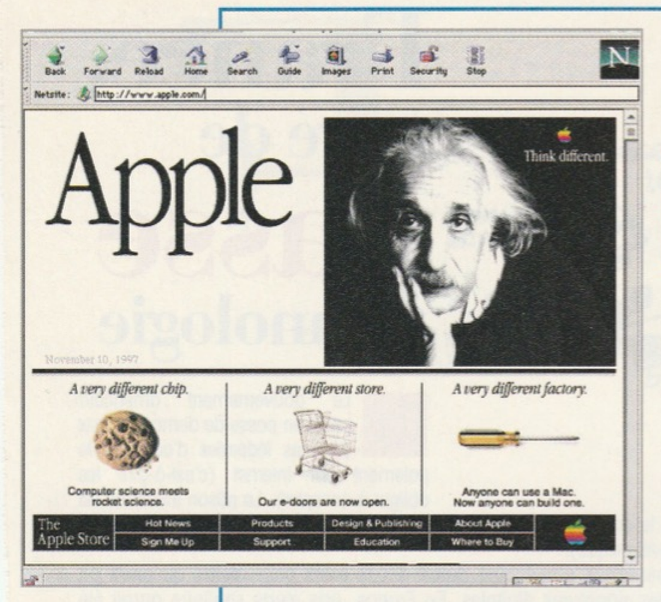
Telex

Juste une réflexion, en passant : les pixels, plus y en a, moins on les voit.



Tout se joue avant 4 jours

Pour élever un enfant, les parents mala droits et paniqués peuvent s'appuyer sur des tonnes de bouquins, dans des tonnes de collections différentes. Même des cassettes vidéo et des magazines, tiens. Mais pour élever son tamagotchi ? Qui répond à l'angoisse des jeunes parents des bébêtes virtuelles ? Personne.
Personne jusqu'à maintenant, puisque l'un de nos collaborateurs occasionnels, Daniel Ichbiah, vient de sortir "J'élève mon Tamagotchi", chez Michel Lafont.
Le bouquin est tout mignon, autant que ces sales bestioles qui font bip, et propose une mise en page colorée et amusante. Malgré tout, il donne de vrais trucs et conseils pour que votre ami tama ne crève pas dans ses excréments au bout de deux jours, qu'il ne meure pas d'ennui au bout de trois jours ou pour que sa vie sociale soit bien remplie.



La petite boutique des pommes

Fini le web propagande... Le www.apple.com devient l'Apple Store. Dans la lignée du nouveau slogan "Think Different", la nouvelle stratégie d'Apple est en effet basée sur la vente directe (tout comme son concurrent Dell). Le site devient donc un magasin virtuel, où vous pouvez acheter des logiciels et du matos (réservé pour l'instant aux résidents américains).

Telex

Le président d'Electronic Arts, Larry Probst, a le sourire en ce moment. EA se porte très bien, et comparativement à l'année dernière, même période, ses profits ont plus que doublé. Rien que ça. En plus, tout le monde annonce une fin d'année 98 particulièrement riche et fertile pour l'industrie du jeu vidéo.

Uprising est-il un mauvais jeu ?

Le jeu s'appelle Uprising. À la fois shoot-them-up et stratégie temps réel, il sortira ce mois-ci. Et pourtant, vous n'en trouverez pas le test dans ce numéro. Sur la bêta-version qu'Ubi Soft nous avait fournie, l'IA des ennemis était lamentable et les fonctions réseau désactivées, bref, c'était intestable. Dans le doute, nous avons donc reporté le test. Mais il est également possible qu'Uprising sorte dans cet état. Il s'agira en ce cas d'un super mauvais jeu. Ne vous laissez pas impressionner par des démos dans les boutiques : Uprising est très beau. Ça, on le sait. Mais est-il bon ? Nous en douterons jusqu'à ce que l'on nous en présente une version moins piteuse. Dans tous les cas, attendez toujours le test pour acheter un jeu.

COUP DE SANG

■ Dans son numéro 104, "Gen 4" nous cherche des poux dans la tête parce que nous avons testé Riven en exclu. On se serait livré à un test de complaisance. Bah, je ne savais pas qu'il était de bon ton de s'insulter par magazines interposés. Soit. Allons-y.
Concernant le test exclusif de Riven, Cyan, le producteur du jeu, avait décidé depuis longtemps qu'il n'y aurait qu'un seul test par pays. Tout le monde le savait, et personne n'a bronché. D'accord, le principe est discutable. Mais si nous ne l'avions pas testé, "Gen 4" l'aurait fait volontiers. Quant au jeu, on persiste et signe, c'est un chef-d'œuvre.
Avec autant de mauvaise foi qu'il y a de hits dans Gen 4, on se prend à penser que la note de Riven a été délibérément sous-estimée par mesure de représaille. Pure déontologie, bien entendu.
Et c'est sans doute animé d'un réel respect pour le lecteur que "Gen 4" s'est hâté de tester une bêta instable de Dark Earth, bien avant tout le monde. Et pour offrir à ce même lecteur (celui qu'il respecte) la démo de Tomb Raider 2, le magazine n'a pas hésité à consacrer un article conséquent à la gloire de son éditeur. Et dans toutes ces pages, l'équipe rédactionnelle a malencontreusement omis de tester l'exécrable Conquest Earth (du même éditeur, pourtant). Un moment de distraction, sans doute.
Autre moment de distraction (drôlement distraits, les gars de "Gen 4") : Age of Empires a été largement surnoté. Par chance, les lecteurs (respectés, j'y tiens) ont pu s'en apercevoir tout seuls en découvrant la démo du jeu avec le magazine. Un heureux hasard, sans doute, que cet échange de bon procédé. Il est d'ailleurs tellement réussi, cet Age of Empires, que Microsoft va bientôt proposer un patch corrigeant les erreurs que ce torchon de Joystick s'est amusé à relever le mois dernier (juste histoire de manquer de respect à ses lecteurs, bien entendu).
Nous n'avons pas baissé la note de Joint Strike Fighter sous prétexte que "Gen 4" avait réussi à en obtenir la démo (tiens, c'est marrant, c'est encore le même éditeur, celui de Tomb Raider et Conquest Earth).
Voilà. Ils ont raison, à "Gen 4", ça fait du bien de se laisser aller. Entre confrères, les relations deviennent tout de suite plus cordiales lorsque l'on met les choses au clair.

Cyrille Baron

Carte de presse n° 61914
Carte orange 2 zones



(FRANCE, TERRE DE BASSE TECHNOLOGIE)

France, terre de basse technologie

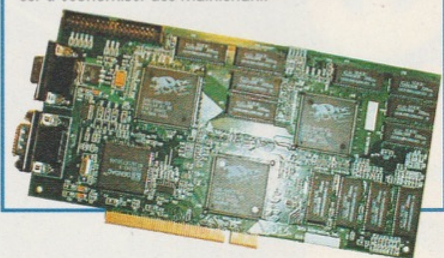
Le gouvernement américain serait en passe de demander aux agences fédérales d'accepter le paiement par Internet (c'est-à-dire les obliger à accepter). La raison invoquée est "l'économie énorme pouvant ainsi être réalisée pour le contribuable en réduisant les frais d'envoi et autres paperasseries" (la paperasserie est une angoisse métaphysique outre-Atlantique).
Pour ce faire, l'agence nationale des télécommunications américaine aurait douze mois pour mettre au point un moyen global et fiable d'utiliser et d'enregistrer des signatures digitales. En France, une étude similaire aurait été demandée... mais elle porte sur une période de vingt ans. Un paiement télématique des factures destinées à France Telecom est d'ores et déjà envisagé. On craint le pire. Tout retard occasionné entraînant l'envoi du client récalcitrant sur un forum 3615 où trônerait une cour de justice. Bien entendu, en cas de retard de règlement, le distrait serait sommé de téléphoner à un huissier (sur un numéro à huit francs la minute) et de lui réciter deux chapitres entiers de l'annuaire papier. Un pays de basse technologie, je vous dis.

Plus grosse que le bœuf

Eidos Interactive continue d'enfler. Dernières sociétés de développement dans lesquelles elle a placé des billes : Clockwork, équipe créée il y a quelques mois par des anciens de Microprose, et Mucky Foot, équipe anglaise formée d'anciens de Bullfrog.
Combien de tentacules la pieuvre Eidos possède-t-elle donc ? Sept équipes qui lui appartiennent totalement, comme Core en Angleterre, une équipe Eidos là-bas aussi et une autre aux States. Onze équipes avec qui elle a des deals ou pour lesquelles possède des actions, comme Looking Glass, Ion Storm et Clockwork. Et sept autres équipes avec lesquelles signe projet par projet, comme pour nos très français gars de Quantic Dream.
Reste maintenant à Eidos à réussir à faire parler d'elle sans qu'il y ait obligatoirement l'ombre de Lara Croft dans le coin.

3Dfx 2

Les gars de 3Dfx Interactive ont enfin craché leur Valda : le Voodoo 2 est annoncé pour mars prochain. Il équipera toujours exclusivement des cartes accélératrices, qui seront disponibles en PCI et en AGP, avec compatibilité descendante Glide, OpenGL et Direct3D. Il exécutera tous les effets les plus avancés de la 3D (trilinear filtering, effets de lumière sophistiqués, textures détaillées, etc.), pourra faire tourner les jeux en 1024x768, calculera trois millions de polygones et quatre-vingt-dix millions de pixels entièrement texturés à la seconde, et sera parfaitement optimisé pour Pentium II. 3Dfx annonce d'ores et déjà 110 frames/sec sur Quake 2. Mais si vous trouvez que ça ne va pas encore assez vite, il vous suffira de rajouter une deuxième carte dans votre machine pour doubler ces performances. Avec 6 Mo de mémoire par carte, il vaudrait mieux commencer à économiser dès maintenant.

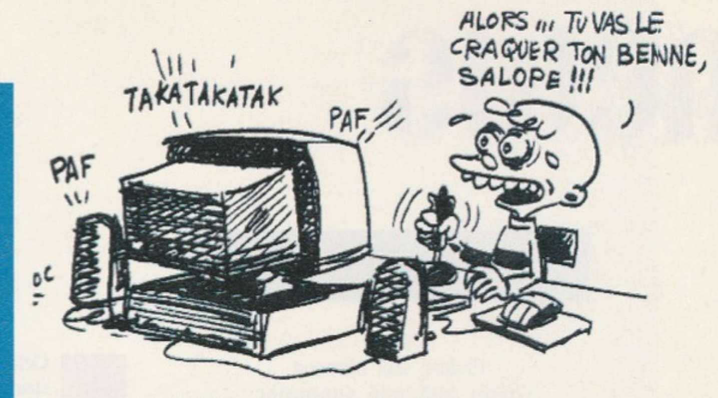


Charts anglais

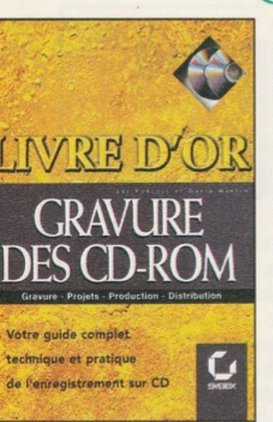
Un petit coup d'Eurostar, et un tour dans les magasins d'outre-Manche pour voir ce à quoi nos homologues joueurs british s'adonnent en ce moment. En tête des charts, au début du mois de novembre : Championship Manager 2 97/98 d'Eidos. Un jeu de management de foot comme les angliches les aiment. À la deuxième place, Age of Empires de Microsoft. À la troisième, Jedi Knight de LucasArts, puis Flight Simulator 98, de Microsoft également, et à la cinquième place, Riven de Red Orb.

Sans douleur

Viacom New Media, le gros géant ricain qui a décidé de stopper toute activité dans le monde du CD-Rom joyeux n'a pas fini d'engendrer des petits. Une autre équipe de développement, composée d'anciens membres de Viacom, vient encore d'être créée : Valkyrie Studios.
Petite originalité, ils ont obtenu le droit de continuer le développement de Septerra Core, le jeu sur lequel ils bossaient quand Viacom New Media était encore debout ; un RPG pour PC, avec soi-disant des graphismes haute résolution étonnants. Mieux encore, pour l'instant ils squattent encore les anciens locaux en attendant de trouver un nouvel éditeur pour leur jeu qu'ils tentent de refourguer. Qui a dit que les divorces se passaient toujours mal, jamais sans douleur ?



C'est grave



Sybex aime aborder tous les sujets possibles et imaginables. On vend des graveurs de CD-Rom ? Je vais faire un bouquin sur la gravure. Cela dit, le livre n'est pas aussi inutile qu'il peut y paraître de prime abord, la gravure étant parfois délicate, surtout quand on commence à faire du multisession, du multistandard et à mélanger données informatiques et pistes audio.
Un peu cher malgré tout, pas loin de 230 balles, malgré les deux CD-Rom fournis avec le livre, remplis de sharewares et de démos de programmes liés à la gravure.

Telex

Pendant le mois de novembre (qui vient de se terminer), Monsieur BlueByte a gracieusement mis à disposition six niveaux inédits pour Incubation, à télécharger sur son site web (www.bluebyte.com). Les fans auront apprécié, ou apprécieront encore en faisant un saut par là-bas.

Roger Croft

Chez Core on ne lâche pas le filon. Un nouveau jeu utilisant le moteur développé pour Tomb Raider, puis retouché pour Tomb Raider 2 devrait voir le jour à la fin de l'année 98. Le héros, cette fois, serait un mec, plus une demoiselle au short moulant. Remarquez, il aura peut-être un short moulant lui aussi.
On murmure également un add-on pour Tomb Raider 2, avec de nouveaux niveaux. On nous avait fait le coup avec le 1, mais le 2 est sorti trop vite : du coup, le add-on du 1 semble devenir le add-on du 2, si vous me suivez. Ne nous plaignons pas, les joueurs consoles auront encore plus de mal à se débarrasser de l'égérie d'Eidos, puisqu'un Tomb Raider 3 serait également en préparation pour la prochaine console Sega.



Le règne de Dark Reign

Cette année 97 qui se termine aura bel et bien été placée sous le signe des jeux de stratégie en temps réel. La rentrée, encore toute proche, a été marquée par la sortie des très bons Dark Reign et Total Annihilation, le très daubique Conquest Earth, le décevant Age of Empires et les nouvelles missions de C&C : Alerte Rouge. C'est Dark Reign qui tire largement son épingle du jeu, remportant la meilleure vente des jeux de stratégie, en cognant directement à la quatrième place des best-sellers aux States (Total Annihilation est lui 19e), et à la première place en Australie et en Allemagne.

CHANGEMENT DE CAMP

Pour l'instant, seul Diamond avait annoncé supporter la technologie Voodoo 2, la prochaine technologie 3Dfx (voir news de ce numéro). Creative Labs s'embarque sur le même bateau, et ira de sa carte compatible également, qui devrait sortir l'année prochaine. Jusqu'à aujourd'hui, Creative Labs était déjà associé, dans le monde des cartes accélératrices 3D, avec Rendition et sa 3D Blaster. Creative Labs change de camp. 3Dfx promet tout plein d'autres deals de ce genre, avec d'autres constructeurs qui supporteront la technologie 3Dfx Voodoo 2.

Hippos Gloutons



La gloutonnerie de certaines grosses boîtes du milieu n'est plus à prouver, et l'année 97 a vu de bien beaux rachats. Ce mois-ci, quelques prévisions et rumeurs encore, dans la série des "ki bouffe ki ?". Sony serait intéressé par Core, qui vaut très cher et intéresse beaucoup de monde depuis la Laramania. Eidos, qui possède Core, dément, et Sony dément être intéressé. Bon. Crystal Dynamics, la boîte de développement californienne serait bientôt mise en vente. Midway serait intéressé, mais on parle aussi d'Eidos (toujours dans les bons coups) et de GT Interactive, qui gobe beaucoup ces derniers mois (le mois d'octobre fut, à ce titre, exemplaire). Ça vend aussi du côté de 7th Level, qui continue sa restructuration, comme ils disent dans ces cas-là quand on a perdu plein de thunes et qu'il faut virer des gens. 7th Level vend donc sa licence Monthy Python, qui a déjà rapporté quelque 15 millions de dollars (Complete Waste of Time, Holy Grail...), tandis que Le Sens de la Vie, que nous attendons avec grande impatience, est en cours de développement. En fait il devrait être en cours de finition à l'heure qu'il est, puisque le nouveau Python sur CD-Rom devait sortir en décembre. C'est Take 2 Interactive qui fait la bonne affaire et empoche la licence, et le jeu joyeusement débile sortira tout de même, mais chez eux.

Spacial Spamming

Commencement du début de la fin pour les "spammers". Pour mémoire, cet exercice commercial relou consiste à poster des messages publicitaires, notamment pour des sites classés X, dans tous les newsgroups possibles ainsi que dans des e-mails dûment récoltées. Depuis quelques mois, des sociétés commercialisent même des CD-Rom contenant plusieurs millions d'adresses de particuliers. Et peut-être la vôtre, dans le tas. Le provider EarthLink, l'un des ISP préférés de ces chieurs, a décidé il y a peu de punir ces pratiques d'une amende de 200 dollars. L'effort (à but lucratif) était à signaler. Ah, si les municipalités faisaient preuve de la même sévérité à l'égard des méthodes commerciales indélicates. Oui, je pensais notamment à la ville de Sèvres (92) et à son magasin de cuisines modulables à la con.

DICO

J'aime bien monsieur Marabout. Ses livres, souvent peu chers, sont parfois bien pratiques. C'est le cas de son "Dictionnaire bilingue de la micro-informatique et de l'Internet". French/anglais et english/français, le dico en question traduit les mots usuels (et même certains peu usités) de l'informatique sans donner leur définition, de A à Z. Plus quelques annexes, dont la très belle liste des faux amis. Chez Marabout, un peu moins de 90 francs, un peu plus de 560 pages.

Bon Esprit

Le succès de Total Annihilation ne satisfait pas uniquement les joueurs que nous sommes. Il sert grandement la cause du développement de l'équipe qui l'a créé, Cavedog, qui, ces derniers mois, n'en finit plus de grandir. Cavedog n'existe que depuis un an, et maintenant il s'agit d'une des équipes les plus cotées du moment...
Cavedog va donc bosser sur plusieurs jeux l'année prochaine. Sans entrer dans le détail, ils ont déclaré que ces titres seraient inattendus. On ne demande qu'à les croire.
Pour prouver leur bon esprit, d'ailleurs, ils offrent une nouvelle unité pour TA chaque semaine sur leur site web. Continuez dans cette direction, les gars, on est avec vous.

...TU VOIS, STEVE, CE MOIS-CI, JE M'ENNUIE !
NON ! NON ! ÇA ME FAIT PLUS RIRE
TU VEUX QUE JE M'HABILLE EN DINGO, BILL ?
JE SUIS DÉSOLÉ, BILL...

Fayot faiseur de cadeaux

Ami fayot, tu as déjà épuisé toutes tes idées de cadeaux pour tes profs, cette année ? L'écharpe en laine pour le prof de philo, le stylo à plume en nacre pour la prof de sciences nat' et le stérilet brodé pour la prof de maths ? Tu angoisses à l'idée de ne rien trouver, alors que Noël approche à grandes enjambées et que ça sent déjà le vomis de rennes et la sueur de Père Noël ? Heureusement, monsieur Sybex arrive à la rescousse et lance une nouvelle collection de bouquins pour nous autres, les fayots faiseurs de cadeaux : les bouquins pour les profs. Après le succès de la collection "Pour les Nuls", les livres jaunes, voici les livres noirs "Pour les Profs". Premier titre paru : "Internet pour les Profs". Et d'autres vont suivre. Le livre en question n'est pas bien excitant, et vraiment vulgarisateur et simpliste à l'extrême. En gros, c'est un peu prendre les profs pour des cons. Ou pour des nuls ?

Double Descent

L'équipe de Parallax, connue notamment pour Descent 1 et 2, s'est récemment auto-coupée en deux pour former deux nouvelles équipes de développement : Volition et Outrage. Du coup, l'année prochaine verra apparaître deux nouveaux Descent. Ils se séparent, et ils continuent à pomper le même filon de leur côté. Mince. Vont sûrement faire ça toute leur vie alors.
Bref, Descent III (Outrage) sera dans la lignée des deux premiers, tandis que Descent : FreeSpace - the Great War (Volition) s'annonce comme un mélange de Wing Commander et de Descent premier du nom et promet du multijoueur, jusqu'à 16 simultanément. Faut-il vraiment se réjouir de ce genre de nouvelle ?

Minute de gloire

Le sénateur ricain Fairclough n'aura finalement pas sa petite minute de gloire. Sa proposition de loi vient d'être rejetée. Motif : trop cher. Monsieur Fairclough voulait faire adopter une loi interdisant l'installation de jeux sur les ordinateurs de tous les employés du gouvernement américain, sous prétexte que jouer gâchait l'argent du contribuable. Ces propos doucement réactionnaires avaient trouvé écho auprès d'une certaine opinion publique. Mais pas dans les couloirs du Sénat.

Marchand d'armes
(de tapis aussi)

Les techniques de vente les plus débiles touchent depuis peu les jeux vidéo. Le mois dernier, nous parlions d'Interplay et de ses redoutables intros : avant chaque jeu de l'éditeur, paf ! la démo non jouable et non interruptible d'un autre jeu, genre "bientôt sur vos écrans". Avec Origin, on se rapproche un peu plus ce mois-ci de la frontière de Crétinland. Dans Wing Commander 5, la fin de la première mission débouche sur une scène cinématique en 3D. Jusque-là, normal. Le truc qui nous chiffonne, c'est que la scène en question est une pub pour Jane's Simulation. Après les films coupés par la pub, voici donc venu le temps du jeu coupé par la pub. Profitez-en pour aller pisser.



G3 The Next Generation

Apple sort une nouvelle génération de machines basée sur le PowerPC G3. D'après la Pomme, un PowerMac G3 cadencé à 266 MHz offre des performances environ 30 % supérieures à un PC basé sur un Pentium II à 266 MHz (tests basés sur des filtres Photoshop). Cette troisième génération de PowerPC utilise une nouvelle technologie de cache de niveaux 1 (64 Ko) et 2 (directement sur le CPU), ce qui permet d'excellentes performances.



Les Russes débarquent

L'équipe russe d'Auric Vision semble bien décidée à nous faire comprendre que les jeux de l'Est ne sont pas tous des Tetris. Jusqu'à maintenant, ces équipes servaient de main-d'œuvre pas chère pour éditeurs occidentaux. Auric Vision se découvre au grand jour.

Nous avons reçu quelques photos d'écran de trois de leurs prochains jeux : Gag, un jeu qui se veut plein d'humour et saupoudré d'érotisme ; Madspace, un jeu en 3D qui n'est pas sans rappeler Descent (justement, Auric a bossé pour Interplay... bizarre) ; et Zar, un shoot 3D inspiré de Star Wars. Nous essaierons d'en savoir plus sur ces jeux qui nous viennent du froid.

Zar.

Madspace.

Gag.

Séparation

La séparation entre Acclaim et Sculptured Software est maintenant consommée, après quelques petits problèmes, des histoires et, finalement, des arrangements. Sculptured Software, une des plus grosses et plus anciennes sociétés de développement, qui vivait dans l'ombre de nombre d'éditeurs depuis des années, avait été rachetée par Acclaim. Malheureusement, cette année fut particulièrement douloureuse pour ce dernier qui dut "restructurer". Résultat : hémorragie de personnel chez Sculptured Software, avec notamment George Metos, le patron fondateur, maintenant parti avec seize anciens collègues pour fonder Kodiak Interactive Software Studios, toujours à Salt Lake City. Notez que le sieur Metos sait attirer les investisseurs : il a mis à la fois Interactive, Software et Studios dans le nom de sa boîte.

Au terme d'âpres discussions, le gars George a réussi a récupérer les jeux entamés avant la séparation : un jeu de sport sans titre, Baja, un jeu de course, et Stratosphere, un jeu de... stratégie en temps réel ! C'est pas vrai, ne me dites pas que l'année 98 sera la sœur jumelle de 97 !



La 3DO Company ne s'est jamais aussi bien portée, n'a jamais eu autant la pêche que depuis qu'elle ne bosse plus sur 3DO, justement, mais sur PC. Le nouveau chef du développement qui vient d'être engagé, Richard Hicks, un monsieur qui connaît la musique puisqu'il a cofondé Dynamix puis bossé six ans chez Electronic Arts auparavant (Road Rash, PGA, NBA...).

Quelque chose de pourri...

... Au royaume de Britannia. À l'heure où Origin se félicite haut et fort du succès commercial remporté par Ultima Online (65 000 exemplaires vendus aux States en quelques semaines, et 80 000 nouvelles boîtes qui s'acheminent au plus vite vers les étagères des magasins) et s'auto-proclame meilleure vente de jeux Internet, la grogne gagne sur les chemins de terre de Britannia.

Une pétition fut ainsi signée par plus de 200 joueurs (et une manifestation organisée autour du château de Lord British, au cœur de Britannia) qui déclarent aimer le jeu, mais n'acceptent guère qu'il ne soit, en fait, pas fini, alors que la phase bêta est terminée et qu'Ultima Online est vendu dans le commerce. Encore beaucoup de bugs, des objets difficilement acquis qui disparaissent, les règles qui favorisent le développement des personnages malhonnêtes, et pas assez de serveurs (qui rament de toute façon).

Richard Garriott, papa d'Ultima et double humain de Lord British, a déclaré que les bugs étaient corrigés au fur et à mesure des patches, que les serveurs étaient maintenant fiables à 95 %, et que ça ramait à cause d'Internet, pas de ses machines. Après avoir expérimenté le jeu on-line, Richard Garriott goûte aux joies de l'agitation sociale. Des boîtes d'Ultima Online pour tous les routiers français !

La liste de Lieberman

Le 11 novembre dernier, le sénateur ricain Joseph Lieberman a fait plaisir à ses électeurs bouchés en déclamant, l'air énervé, sa liste de jeux vidéo à déconseiller aux parents pour cause de "contenu violent". Bien. Je ne sais pas combien il a pu mettre de titres sur sa liste péteuse, le gars Joseph, je veux même pas le savoir. Ces gens-là nous fatiguent. Leurs ancêtres interdisaient déjà aux enfants d'écouter du rock (musique maléfique), de lire des BD (débilisant et maléfique aussi) ou de monter dans des automobiles (maléfique aussi, ça glace le sang au-dessus de 40 km/h).

Joseph, je t'envoie pas ma liste de z'hommes politiques à déconseiller aux gens pour "connerie violente", elle est trop longue, j'ai pas fini de la taper.

Erratum

Notre rendez-vous mensuel nous entraîne ce mois-ci du côté de chez Settler Gold, que nous éreintions dans le précédent numéro. En fait, il s'agit d'un jeu Budget auquel ont été rajoutées de nouvelles fonctionnalités. Du coup, c'est plutôt un bon plan.

Tortures les Elfes 2

C'est Sean Cooper, ancien de Bullfrog parti pour un temps chez Virgin et maintenant de retour au bercail, qui va se charger avec son équipe du développement de Dungeon Keeper 2, prévu sur PC et PlayStation pour la fin de l'année prochaine (vraiment ?). Cela laisse douze mois à notre gars Sean, c'est ce qu'on lui offre chez Bullfrog et Electronic Arts. Pour l'instant, on sait juste que les graphismes seront changés et améliorés, et que DK2 sera ouvert au jeu on-line, via Internet. Du coup, et malheureusement, le patch "on-line" vaguement évoqué à une époque pour le premier opus semble être abandonné au profit de cette suite. On va encore raquer.



Mesdames & messieurs les éditeurs

Un type passe chez nous, comme ça. Il sort un CD et installe son programme sur un PC. Il nous dit que ça s'appelle Rival Realms et que c'est un grand jeu. On le charrie un peu. À nous, on la fait plus. On y joue. C'est à mi-chemin entre Warcraft 2 et Heroes of Might & Magic, plutôt Heroes d'ailleurs. On y rejoue... Ça se présente sacrément bien. C'est plein d'idées intelligentes. Le jeu est à 95 % fini, presque testable. On le presse de questions : "C'est pour une preview ou pour un test ? Ça sort quand ?". Sa réponse nous laisse cons : "Ça sortira quand un éditeur en voudra." Là, on ne comprend plus. Ils sortent Conquest Earth et ils laissent passer ça ? Le monde est fou. Mesdames et messieurs les éditeurs, la balle est dans votre camp. Contact : David Gillard, fax : 00 44 1525 854358, e-mail : dglda@aol.com

Nolan Bushnell le looser

S'il veut vous vendre une bagnole d'occasion, vous louer un appart', ou vous proposer de monter une affaire ou un deal quelconque : fuyez. Ça sent très fort le looser autour de Nolan Bushnell. Le papy des jeux vidéo, papa de Pong et fondateur original d'Atari, rate tout ce qu'il touche maintenant, et pas qu'un peu. Sa dernière boîte, PlayNet, devait tout fracasser grave de grave selon ses propres dires.
PlayNet est aujourd'hui en train de sombrer corps et âme, tous les ingénieurs ont été virés et seule une poignée d'employés est encore en marche. En plus, le gars Nolan se mange un procès intenté par ses anciens collaborateurs. La totale.



Non, il n'est pas trop tard !



A l'heure où vous nous lirez, vous aurez encore l'occasion de faire l'une des meilleures affaires de votre vie. Dans les FNAC de la région parisienne, vous devriez pouvoir trouver le bundle EF2000 + Tactcom de DID (à ne pas confondre avec Super EF2000 pour Win95). C'est la seule version à supporter l'ajout du patch 3Dfx français, et elle coûte 149 francs. Achetez, achetez, achetez....

LE FUTUR DE PSYGNOSIS

Lors d'un dîner classos à la mi-novembre, les grands pontes de Psygnosis ont annoncé leur avenir à tous, pour nous rassurer. L'année 98 devrait voir l'entrée de la célèbre boîte de développement anglaise dans le monde de l'arcade et du jeu on-line, les deux chevaux de bataille annoncés lors de la conférence. L'arcade commencera avec une version à pièces de WipEout XL, sur vérins et tout. D'autres titres n'ont pas encore été annoncés. Formula One 98 ? Overboard ? Allez savoir...
Côté jeu on-line, le mystère est plus sérieux encore, mais Psygnosis parle de jeux vendus en magasin, de serveurs pris en charge par eux et gratos pour les joueurs. D'après eux, la structure et la relative lenteur du web ne permet que le jeu de rôles. Allez faire un tour chez Titanic et faites quelques parties de Netstorm, les gars.

Spécialistes

Nos copains les spécialistes, rois des études de marché, des calculs prévisionnels et de l'avenir de l'interactivité, ont fait tomber leurs derniers chiffres. D'après les spécialistes, le marché interactif aura grossi de plus de 110 % en 2001, un marché de 11,6 millions de dollars. Notez la virgule. Pas 11 millions ou 12 millions, pas même 11,5 millions mais bien 11,6 millions. Parfait. Principaux vecteurs de cet accroissement : le jeu multijoueur et le DVD. Formidable. Quelle surprise. Merci, les spécialistes.
(Source : Cowles/Simba Information, agence de spécialistes).

À la trap(pe)

Selon notre confrère angliche CTW, trois projets développés en interne chez Eidos, côté outre-Manche, ont pris le chemin des oubliettes. Abandon qui s'explique par le remerciement de quelque 20 personnes. Dethtrap Dungeon, le jeu de rôles en 3D temps réel cher à Ian Linvingstone, est toujours en cours de finition, lui, ainsi qu'une suite et un jeu de stratégie aventure appelé Plague. Apparemment, on a perdu une simulation de management de foot. Quel dommage...

Des tas de chiffres

Des tas et des tas vraiment. Bref, il ressort de l'étude trimestrielle réalisée par Électre Multimédia que les ventes de CD-Rom culturels ont bénéficié d'une progression de 30 % contre 25 % pour les jeux. Globalement, par rapport à l'année dernière, l'augmentation est de 25 %. Mais en baisse par rapport au début de l'année, puisque la progression était de 70 %. D'autres chiffres ? 27,.69, 38 et 42.

URL virale

Microsoft vient d'admettre l'existence d'un bug dans l'excellent Internet Explorer 4. Le bug se sert des limitations du buffer qui ne peut lire un URL de plus de 256 caractères. Les autres bits dépassant ce chiffre vont se loger dans la mémoire de l'ordinateur et peuvent donc contenir toute sortes de commandes, dont les plus virales. David Fester, l'un des chefs du produit, déclare : "Ce bug est très obscur." Voilà une explication éclairante.

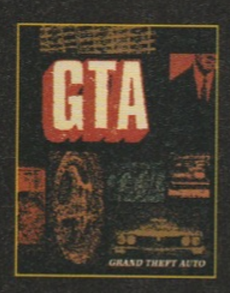








tant qu'à être un salaud
autant être le pire...













La 3D d'AMD

Tout se complique. De nouveaux types de deals, d'associations et de contrats de promotion voient le jour. Tout se complique, mais pas forcément pour le pire. La concurrence s'excite et s'acharne, et, dans bien des cas, nous autres les joueurs devrions en sortir gagnant. Or donc, la bataille actuelle qui importe, après celle des microprocesseurs, est celle des cartes 3D. Microsoft a d'ailleurs déjà réussi à tirer son épingle du jeu avec un Direct3D compatible avec tous. Cette bataille des cartes 3D devrait se mélanger, l'année prochaine, avec la bataille des microprocesseurs, qui va redémarrer de plus belle. Ainsi, AMD, a déjà annoncé son K63D, qui devrait sortir d'ici à mars prochain, un nouveau processeur avec des instructions liées à l'accélération 3D en interne. Un peu ce que la technologie MMX n'a pas réussi à offrir aux joueurs. Voilà donc qu'AMD commence à annoncer tout un tas de deals avec des sociétés spécialisées, ou qui se spécialisent dans le jeu, directement. Pour installer un standard, mieux vaut travailler directement avec les développeurs de jeux. Ainsi, après avoir signé un deal avec TEN, un gros service ricain de jeux on-line, après toutes les rumeurs de signatures similaires avec DreamWorks Interactive, AMD vient de s'adjoindre les services de Digital Anvil, la boîte fondée par l'ancien Origin Chris Roberts. Digital Anvil utilisera donc le nouveau jeu d'instructions 3D d'AMD dans ses jeux en cours. Une attaque bien maligne d'AMD, qui ne manquera pas de faire réagir ses concurrents dans le même sens.

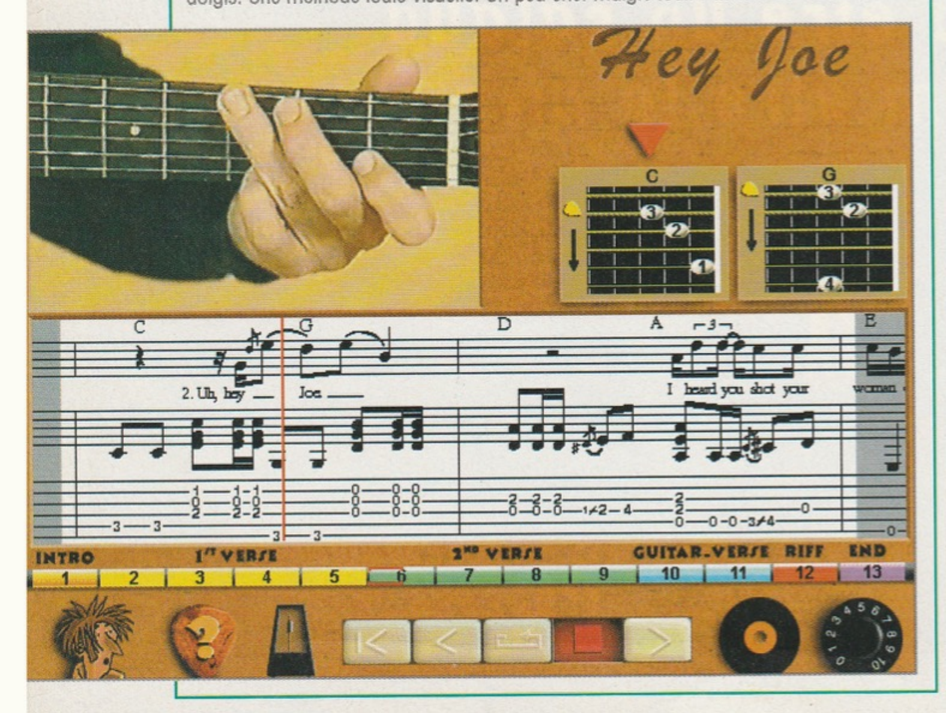
Tu le sens bien, mon fond d'écran ?

Dernière invention complètement indispensable de la petite société Immersion : la souris à retour de force. L'engin permettrait notamment aux utilisateurs des navigateurs web de mieux "sentir" les liens URL. On imagine mal l'effet produit par la souris passant sur des fonds d'écrans faits de textures granuleuses, mais la chose laisse quand même rêveur, surtout pour les URL de sites de cul. On se prend à vouloir, nous aussi, imaginer des engins utilisant cette technologie du XXIe siècle. A Joystick, Iansolo rêve d'un téléphone à retour de baffes pour mieux communiquer avec les employés de France Telecom.



Plink. Plank.

Les deux précédents volumes de Guitar Hits sont maintenant réunis en un seul et unique Guitar Hits Collector. La méthode d'Ubi Soft pour apprendre la guitare avec son ordinateur grâce à des gros classiques de la six cordes s'offre un petit sursaut de vie. La partition s'affiche et défile en synchro avec la vidéo qui montre les positions des doigts. Une méthode toute visuelle. Un peu cher malgré tout. Pas loin de 450 francs.

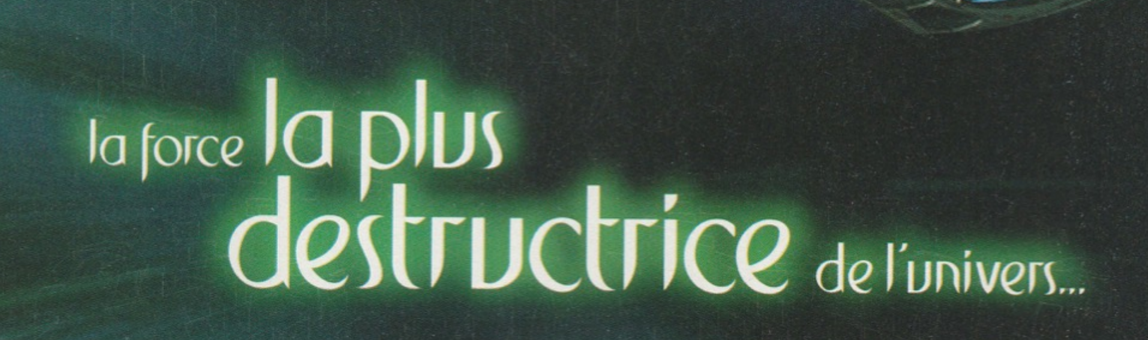


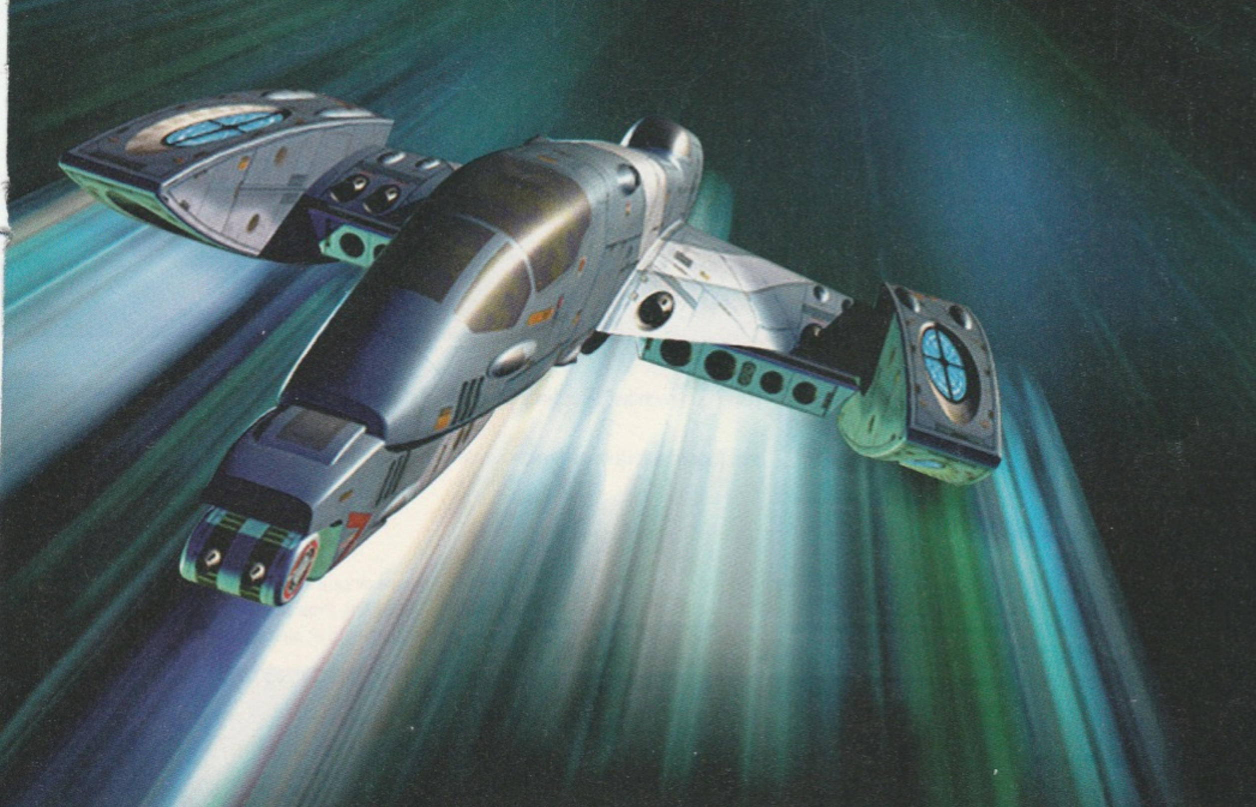
Collège des jeux vidéo

Que tous ceux qui essaient en vain de convaincre les conseillers d'orientation de leur collège que bosser dans le monde du jeu vidéo n'est pas débile et a de l'avenir se mettent à pleurer des larmes de jalousie tout de suite. Au Canada, un lycée privé vient d'ouvrir un programme de deux ans pour ceux qui veulent faire du développement de jeux un métier. Le programme ira de la création de niveaux au design d'un jeu, et jusqu'à la programmation de moteurs d'intelligence artificielle de haut niveau (qu'ils disent). Des éditeurs de jeux s'intéressent déjà à la chose, et enverront des intervenants et des spécialistes discuter avec les étudiants. Alors, voilà, y a plus qu'à émigrer...

ARGH

Dans un récent numéro, un confrère du Monde Informatique s'est amusé à calculer ce que représentait la fortune de Bill Gates (environ 240 milliards de francs). Il a estimé, entre autres, qu'il faudrait plus de trois millions d'années de travail à un ouvrier français non qualifié pour parvenir à accumuler tant de pognon.... Là, on est censé terminer sur une pirouette, un truc rigolo, mais on n'y arrive pas. Ah si, voilà : c'est n'importe quoi, la vie. Tout et n'importe quoi.


la force la plus
destructrice de l'univers...

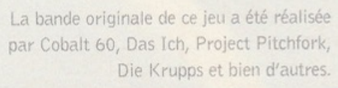


Une force sinistre et implacable d'origine insoupçonnée jusqu'alors. Un engin de combat spatial nouvelle génération équipé d'un accélérateur 3D et d'une vitesse image époustouflante. Un scénario extrême, une jouabilité exceptionnelle.

Wing Commander™: Prophecy. Un abîme s'ouvre devant vous. Quand on vous apprend à faire face à toutes formes de menace connues de l'humanité, votre seule angoisse... l'inconnu.



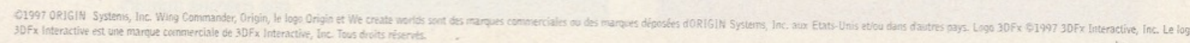






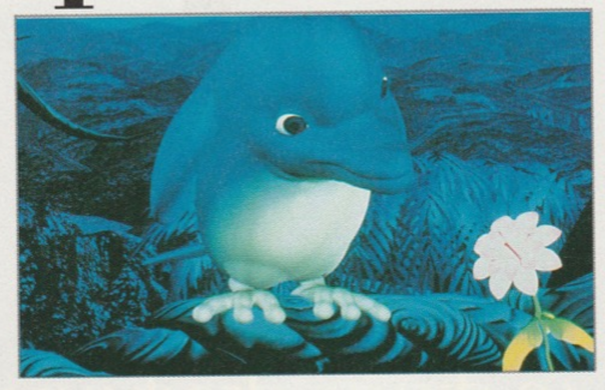

WING COMMANDER
PROPHECY


ORIGIN


©1997 ORIGIN Systems, Inc. Wing Commander, Origin, le logo Origin et We create worlds sont des marques commerciales ou des marques déposées d'ORIGIN Systems, Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Logo 3DFx ©1997 3DFx Interactive, Inc. Le logo 3DFx Interactive est une marque commerciale de 3DFx Interactive, Inc. Tous droits réservés.

Tamagotchi dans la piscine

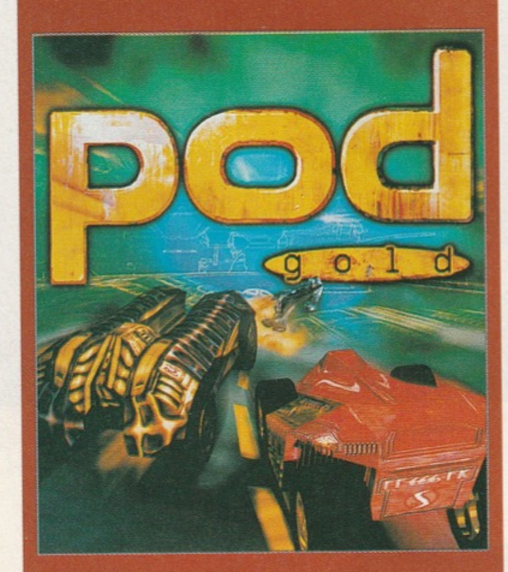
Les petits jeunes, avec leurs bestioles qui vivent dans un porte-clés, y font vraiment tiépi. Sur PC, on a vachement mieux : Finfin le dauphin (heureusement que c'était pas une biquette). Au terme de huit années de recherche et 70 millions de dollars plus tard, Finfin danse la gigue sur nos écrans. C'est interactif et tout et tout. Remarquez, j'ai pas vu la bestiole. Si ça se trouve, c'est vraiment sympa, ce truc de Fujitsu. Il paraît que ça réagit différement suivant la façon dont on s'en occupe. C'est comme un vrai animal quoi, mais en faux.



Steve Jobs aime les jeux, nous aussi

Lors de sa conférence au dernier Seybold de San Francisco (salon de la PAO), Jobs a déclaré qu'Apple avait perdu des parts de marché dans le grand public, car la société avait quelque difficulté à attirer les développeurs, y compris de jeux. La firme a donc décidé de faire des efforts en ce sens, et on devrait voir débarquer davantage de jeux pour Mac dès cet hiver. Mais c'est bien sûr ! Pourquoi n'y avoir pas pensé plus tôt ?

Ruée vers l'or



La version Gold de Pod comporte 32 circuits, un moteur optimisé, des voitures. Voilà. Bah, si vous n'avez pas la version de base, pourquoi pas ? Bon, c'est malin, ce texte ne fait que deux lignes et les maquettistes vont croire que c'est un télex. Alors, du coup, il ne mettrons pas de photo parce qu'on n'en met pas dans les télex, et pis moi j'aurai l'air fin avec ma photo que j'ai mise exprès dans une enveloppe pour eux. Bon, OK, c'est assez long, là.

Fondation Hachette

Ponctuelle comme un train qui arrive à l'heure, la Fondation Hachette vient de choisir son lauréat 97. C'est Eric Guénot qui a gagné, et qui va recevoir dans la joie et la bonne humeur les 150 000 francs de prix pour mener son projet Archimedia jusqu'au bout. La Fondation Hachette finance en effet chaque année, par l'intermédiaire d'un concours, le projet multimédia d'un jeune créateur. C'est le cinquième créateur à recevoir cette récompense. Archimedia est un projet qui vise à défendre les jeunes architectes, et qui traînera son âme sur Internet "comme outil de dynamisation et de mondialisation de la réflexion architecturale".

Plafsh !

Nous sommes sûrement très peu à l'avoir rencontré, mais un nouveau bug des processeurs Pentium (normaux, MMX, Overdrive, mais pas Pro et II) a été découvert en ce mois de novembre. "F0", qu'il s'appelle, le bug. Causé par l'utilisation d'une instruction invalide. En gros, il n'y a qu'un programme qui provoque ce bug, et ce programme le fait de façon intentionnelle : résultat, un ordinateur qui freeze, bien planté, impossible de rebooter, obligé d'éteindre et de rallumer. Ce bug peut être évité de façon soft, et Microsoft et IBM distribueront des patches pour que leurs OS respectifs fassent la peau au méchant "F0". Un bug de moins. Un bug de mort. Ça fait quoi comme bruit quand on écrase un bug ?



Master of Civilisation II

Microprose annonce la parution prochaine de Fantastic Worlds, un add-on pour Civilisation II qui entraînera les joueurs de l'un des jeux les plus aboutis de l'histoire dans des univers fantastiques où ils pourront utiliser la magie, rencontrer des dragons et bâtir de jolis châteaux. Il était temps de trouver un remplaçant au sublime Master of Magic des mêmes auteurs.

JOINT STRIKE FIGHTER

JSF

La nouvelle génération de simulateurs de vols

Devenez pilote d'essai pour le plus grand projet militaire du Pentagone : Joint Strike Fighter.
Pilotez les 2 derniers prototypes de chasseurs furtifs américains de Boeing & Lockheed Martin.

- *Un armement innovant issu des dernières recherches de l'industrie militaire américaine.*
- *Une nouvelle technologie fractale 3D la plus rapide jamais conçue sur PC (Config. min : Pentium 90sans carte 3D).*
- *Affichage en 64 000 couleurs sans limite de vision à l'horizon.*
- *25 millions de Km² de terrains modélisés à partir de données satellites.*
- *4 campagnes dynamiques où vous commanderez par liaison radio une escadrille de 3 chasseurs.*
- *Une simulation développée en coopération avec les ingénieurs de Lockheed Martinet Boeing.*
- *Compatible avec le joystick à retour de force "Sidewinder Pro™" de Microsoft™.*
- *8 joueurs en mode réseau.*



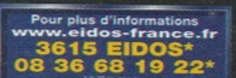




Distribué par Eidos Interactive France
6 Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex













5 nouveaux Micromania !

ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL

Les TOPS PC CD ROM sont chez Micromania

TOP

La malédiction de Monkey Island a frappé ! Libérez votre bien-aimée et réduisez au silence l'**abominable Lechuck**. Moteur graphique en **SVGA**, gags et réflexion sont au rendez-vous.

GRATUIT

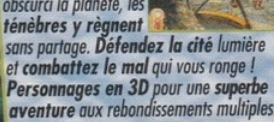
Le catalogue PC CD ROM 28 pages couleurs disponible* chez Micromania !!

Dernier né de Blizzard Entertainement, ce jeu est le digne successeur de Warcraft. Dans un **univers futuriste** où **3 races d' aliens**, dotées de caractéristiques différentes s'affrontent, ce jeu est un **mélange de stratégie et de gestion.**

TOP



Les **cendres du feu nucléaire** ont obscurci la planète, les **ténèbres y règnent** sans partage. **Défendez la cité** lumière et **combattez le mal** qui vous ronge ! **Personnages en 3D** pour une **superbe aventure** aux rebondissements multiples.



TOP





Screamer RALLY

5 équipes, 7 nouveaux circuits, de nouvelles voitures paramétrables à volonté pour mieux affronter boue, glace, graviers, intempéries... Braquages et contre-braquages n'auront plus de secret pour vous. Jouable à 2 en écran divisé et jusqu'à 6 joueurs en réseau.

TOP





Red Baron II



Plongez dans l'**univers trépidant des «As»** de la Première Guerre Mondiale !

Avec une **intelligence artificielle performante**, vous découvrirez les **vraies difficultés** des **combats de pilotes** émérites. Aurez-vous **assez de courage et de panache** pour devenir à **votre tour un «AS»** ?



TOP

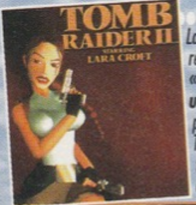




Avec cette suite, Westwood nous offre le jeu d'**aventure rôle le plus attendu de l'année.** Saurez-vous convaincre la malédiction de Scotia la sorcière et résister au retour du démon Bilal ? **4 CD pour des dizaines d'heures d'aventure...**

TOP

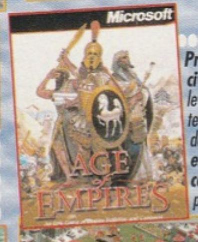




La belle **Lara** part à la recherche de la **relique «Dague de Xian»**. **5 univers** subdivisés en plusieurs niveaux, de la Chine à Venise et au Tibet. Lara pourra utiliser **2 objets en même temps**, conduire des engins, de **nouvelles armes**, de **nouveaux monstres**.



TOP



Présidez au destin de l'une des douze civilisations antiques : bâtissez d'immenses cités, levez de puissantes armées et trouvez de nouvelles technologies. Exploitation de **ressources, exploration, diplomatie, conquêtes...** Seul ou à plusieurs, voici la nouvelle référence des jeux de stratégie en temps réel.

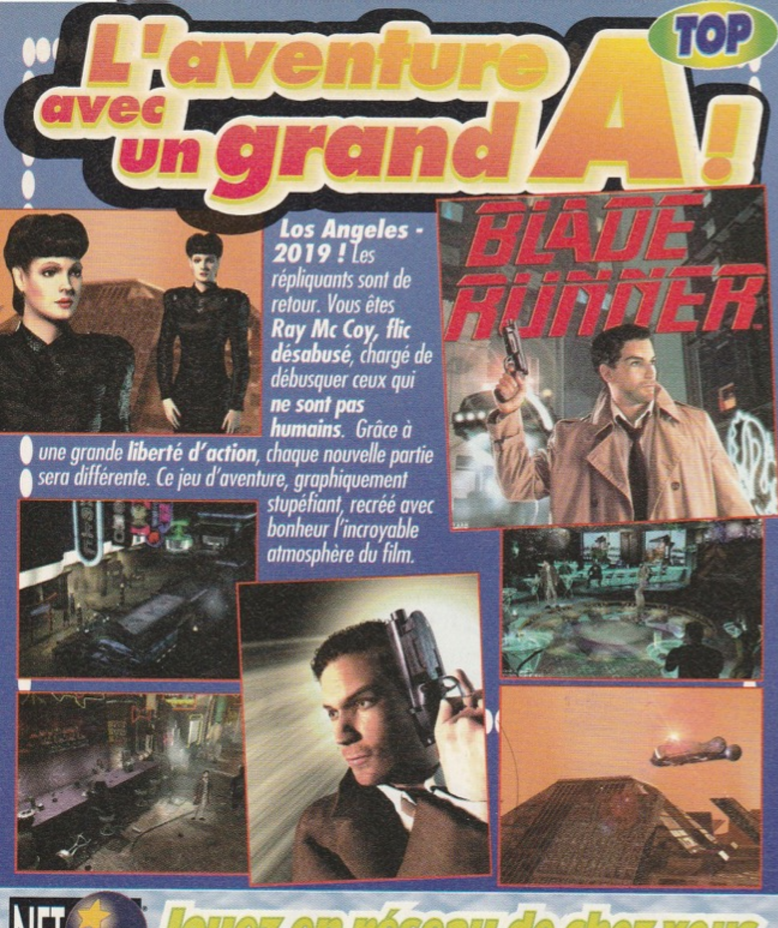




TOP



* Catalogue disponible dans tous les Micromania dès le 15/12/97.



Los Angeles - 2019 ! Les répliquants sont de retour. Vous êtes **Ray Mc Coy, flic désabusé**, chargé de débusquer ceux qui **ne sont pas humains**. Grâce à une grande **liberté d'action**, chaque nouvelle partie sera différente. Ce jeu d'aventure, graphiquement stupéfiant, recréé avec bonheur l'incroyable atmosphère du film.



Jouez en réseau de chez vous

- **Duke Nukem 3D** • **Warcraft 2**
- **F1 Grand Prix 2** • **Quake**
- **Command & Conquer...**

Nouveau !

- **Shadow Warrior**
- **Blood**

Logiciel d'accès au réseau GRATUIT disponible dans les Micromania et sur Internet :
http//www.azursoft.fr/stadium

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



TOP Sept sbires de l'Empire ont profané un cimetière Jedi. Apprenez à **maîtriser la force, contrôlez votre destin,** ne vous laissez pas séduire **par le côté obscur !** Un super jeu d'aventure sous **3DFX !**

TOP **JOINT STRIKE FIGHTER**

Créé par une nouvelle équipe de programmeurs, Joint Strike Fighter vous offre un siège en avant-première aux **commandes des chasseurs du futur**. À travers **4 campagnes** dynamiques, retrouvez un **réalisme de vol** inégalé, une **animation fluide** aux graphismes superbes, des **détails au sol sublimes** et un mode d'entrainement astucieux.





LES MICROMANIA

MICROMANIA ITALIE 2 NEW
Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2
(À côté de Grand Optical)
75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL NEW
Centre ccial Carrefour Grand Ciel
94200 Ivry-sur-Seine - Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL NEW
Centre Ccial Cora Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10
LA TÊTE DANS LES NUAGES

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas
94561 Thiais - Mo Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT NEW
Centre Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault

MICROMANIA ROUEN St-SEVER NEW
Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever
Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127
Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Étoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon St-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - TÉL. 04 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9 H À 19 H

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)



GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles. Remise différée sous forme de bon de réduction le 50 F.

Comment lire ce top hard ? Les trois configurations proposées sont cohérentes et doivent être appréhendées dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante, quelle que soit la somme atteinte au final. Exemple : s'il nous semble intéressant d'ajouter une carte 3Dfx à la petite configuration, peu importe que ce soit également une 3Dfx qu'on recommande dans la config haut de gamme et une PowerVR dans le milieu de gamme. L'essentiel est que la config 1 fait environ 10 000 francs (ce que nous considérons comme un minimum pour prendre plaisir à jouer), la config 2 environ 15 000 francs et la config 3 environ 20 000 francs. Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des "config qui marchent", composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise chaque jour à la rédaction ou chez nous. Libre à vous de les moduler.

par Mathilde Remy & Stéphane Quentin

Top Hard

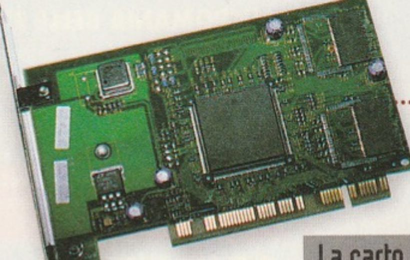


Le moniteur

Config 1 – 15" Philips Brilliance 105 : 2 500 F TTC
Config 2 – 17" Iiyama MF-8617E : 4 000 F TTC
Config 3 – 17" Sony 200SF : 5 000 F TTC

La carte accélératrice 3D

Config 1 – Maxi Gamer 3D (3Dfx) de Guillemot ou Monster 3D (3Dfx) de Diamond : 1 000 F TTC
Config 2 – m3D (PowerVR2) de Matrox : 790 F TTC
Config 3 – Maxi Gamer 3D (3Dfx) de Guillemot ou Monster 3D (3Dfx) de Diamond : 1 000 F TTC



La carte son

Config 1 – AWE 64 Edition Spéciale de Creative Labs : 800 F TTC
Config 2 – AWE 64 Edition Spéciale de Creative Labs : 800 F TTC
Config 3 – AWE 64 Gold de Creative Labs : 1 400 F TTC

ATTENTION !

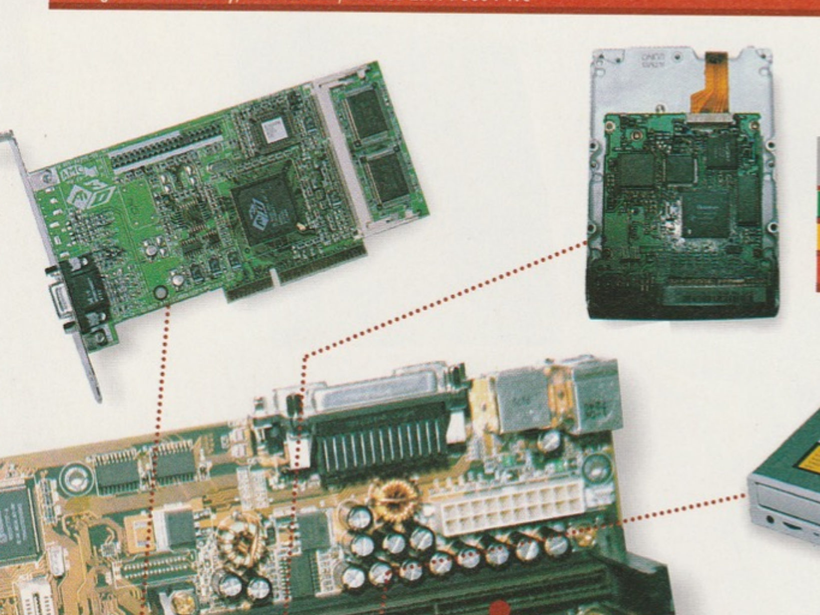
Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent les versions "boîtes". Donc pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix, puisque vous bénéficierez des tarifs OEM.

La 2D/3D

Config 1 – Graphic Blaster Exxtreme (Permedia2) de Creative Labs, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz : 890 F TTC

Config 2 – Apocalypse 5D (ET 6100 + PowerVR 2) de Videologic, 8 Mo de MDRAM, bus PCI à 33 MHz : 1 750 F TTC
Ou XPERT@Play (Rage Pro) de ATI, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz : 1 500 F TTC

Config 3 – XPERT@Play, 4 Mo de RAM, bus AGP 2.X : 1 500 F TTC

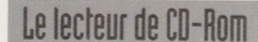


Le disque dur

Config 1 – Quantum Fireball TM 2 Go (Fast IDE mode PIO 4) : 1 300 F TTC

Config 2 – Quantum Fireball 3,2 Go (UltraDMA 33) : 1 800 F TTC

Config 3 – Quantum Fireball 6,4 Go (UltraDMA 33) : 2 800 F TTC



Le lecteur de CD-Rom

Config 1 – Sony X8 IDE : 500 F TTC

Config 2 – TEAC X16 IDE : 800 F TTC

Config 3 – Hitachi X24 IDE : 900 F TTC

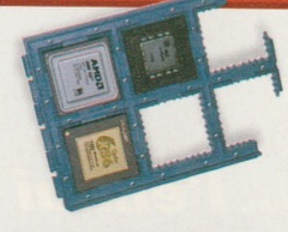


Le processeur

Config 1 – K6 166 MHz : 1 500 F TTC

Config 2 – K6 233 MHz : 2 300 F TTC

Config 3 – Pentium II 266 MHz : 5 000 F TTC (ce prix devrait baisser considérablement dans les semaines qui viennent)



La RAM

Config 1 – 32 Mo de RAM EDO en SIMM : 900 F TTC

Config 2 – 32 Mo de SDRAM en DIMM : 1 100 F TTC

Config 3 – 64 Mo de SDRAM en DIMM : 2 200 F TTC

La carte mère

En ce moment, le choix est très particulier : d'un côté, une technologie vieillissante à base de socket 7, qui offre des rapports performance/prix encore intéressants et connaîtra sans doute un nouvel essor avec l'arrivée de cartes mères AGP (on les attend pour Noël... et on espère les tester dès le prochain numéro). En face, la nouvelle norme Intel Slot One avec bus AGP (chipset LX), qui restera de toute façon plus performante qu'une config socket 7, même AGP, grâce notamment au DIB (Dual Independent Bus) qui permet les échanges directs entre processeur central, mémoire cache et mémoire vive.

Config 1 – Asus T2P4 (socket 7 jusqu'à 200 MHz) : 900 F TTC

Config 2 – Asus TX97(socket 7 jusqu'à 233 MHz) : 1 200 F TTC

Config 3 – Asus P2L97 ou Microstar MS-6111 (Slot One jusqu'à 333 MHz) : 2 000 F TTC

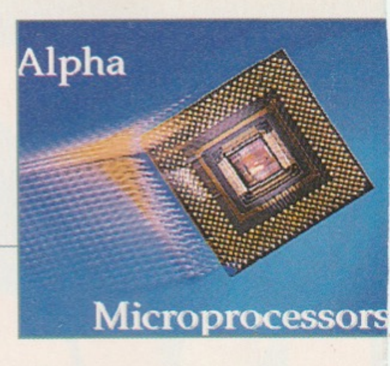
La carte vidéo 2D

Pas de conseils pour une carte 2D : toutes les nouvelles cartes 2D font aussi de l'accélération 3D. Donc, soit vous gardez votre carte vidéo actuelle et vous lui adjoignez une carte accélératrice 3D, soit vous changez pour une vraie bonne 2D/3D.

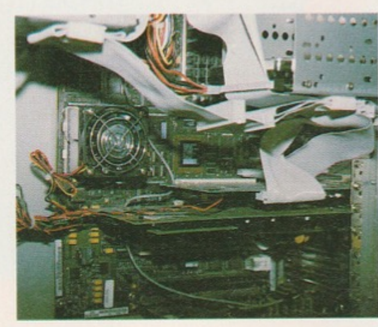


"Alpha... Eh, eh, eh... 64 bits... Ah, ah, ah... 500 MHz... Nananèreuh !" Voilà ce que je chantonne depuis une semaine dans tous les couloirs de Joystick, et croyez-moi, ils sont tous verts, avec leurs vulgaires Pentium and co. Parce que, attention, c'est du gros, du gras, du qui tache : une Station. Sous mon bureau à Moi. Eh, eh, eh... Rien que quand je l'allume, j'ai la table qui tremble. Allez, puisque vous êtes sympa, je vais vous ouvrir le capot, que vous puissiez voir comme ça brille... Argh ! Poussez pas.

PAR STÉPHANE QUENTIN ET MATHILDE REMY



500 MHz sous le capot


Vu le bordel, on dirait presque une de nos bécanes à nous. Pourtant, le ventilo est quand même un peu plus gros que dans un Cyrix...

Et voilà ! L'impossible, l'improbable, l'inespéré est enfin arrivé : j'ai dans mon bureau le processeur le plus puissant du monde. Rien que ça. Dans une machine assemblée par l'Allemand Vobis et vendue moins de 20 000 francs hors taxes ! C'est à peine croyable. Et pourtant, je me pince (aïe !), je pince la machine (...), j'appuie sur le bouton (bip), je lance une appli (wahou !). Tout semble fonctionner à merveille. J'ai bel et bien une vraie architecture 64 bits sous le capot et je peux vous dire que ça change sacrément des malheureux 32 bits de nos beaux Pentium et Pentium II. Le couple maudit Intel/Microsoft n'a plus qu'à bien se tenir.

Une émulation pas émulsifiante

Évidemment, cette machine n'est pas particulièrement dédiée au jeu. Pour tout dire, elle ne l'est même pas du tout, aucun jeu actuel n'ayant été développé pour le code Alpha. Cela dit, comme les applications X86 sont de loin les plus répandues sur le marché (doux euphémisme), Digital a développé une sorte d'émulateur, le Digital FX!32, qui tourne sous Windows NT et permet d'utiliser les logiciels Win32. Mais là encore, pas de miracle : les applications Win32 ne sont pas légion (une cinquantaine à tout péter) et presque exclusivement professionnelles : Photoshop 3, Word 7... et Lighthouse, le jeu d'aventure de Sierra ! Nous avons donc joué à Lighthouse sur station Alpha subitement métamorphosée en... Pentium 133. Triple hélas... Enfin, c'est largement suffisant pour faire du traitement de texte.

Cette machine s'adresse clairement au monde professionnel et donne toute sa puissance sur les logiciels programmés pour le code Alpha. Un petit essai avec SoftFX, logiciel compilé Alpha de création et de rendu 3D (fourni par Vobis avec sa configuration), a suffi à allumer des étoiles dans les yeux de toute la rédac. Là, c'est le bonheur pur : modélisation, rendu, on atteint des vitesses proprement hallucinantes.

Intel toujours à l'affût

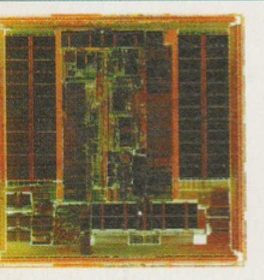
Ce n'était donc qu'un avant-goût de ce que nous prépare Intel (eh oui, encore eux) pour 1999, avec sa fameuse architecture 64 bits (l'IA-64) et sa nouvelle gamme de processeurs (nom de code : Merced). D'ailleurs, le procès intenté à Intel par Digital pour vol de cette technologie a débouché le 27 octobre dernier sur un projet de partenariat technologique et commercial entre Intel et Digital pour les dix prochaines années. Ainsi, Digital passerait indirectement du marché plutôt confidentiel des stations de travail et serveurs à celui du grand public. Petit détail au passage : www.altavista.com, le plus gros moteur de recherche mondial sur Internet, qui reçoit 25 millions de requêtes par jour, est équipé de bécanes Digital. Pour Intel, l'avantage de cette alliance est flagrant : en bénéficiant de l'avancée technologique de Digital et de ses compétences de fondeur 64 bits, il pourra annoncer son IA-64 dans des délais sans doute encore meilleurs, et donc éviter de nous enfermer trop longtemps dans l'architecture Slot One/SEC qui, si elle est actuellement performante, dévoilera assez rapidement ses limites. Après les processeurs en GHz, où croyez-vous qu'on puisse gagner en performance ?

Bref, outre cet avant-goût de la puissance des futures puces Merced 64 bits d'Intel, l'Alpha 5000 de Vobis, qui n'est ni plus ni moins qu'un des ordinateurs personnels les plus puissants du monde, nous offre clairement une puissance destinée à la création 3D et à des besoins réseau : c'est la machine serveur par excellence.

La bécane de Vobis

Processeur Alpha 21164 (64 bits) à 500 MHz de Digital
1 Mo de cache niveau 3
64 Mo de RAM
DD 4 Go
CD X24
Vidéo 8 Mo de SGRAM
Windows NT4 Workstation
Linux (RedHat 4.1)




Le cœur du processeur Alpha 21164 : 9,66 millions de transistors sur 209 mm² grâce à une technologie de 0,35 µm.



CARTES 3D GUIDE D'ACHAT

par Stéphane Quentin & Mathild Remy

Depuis des mois, on vous monte la tête avec toutes ces fabuleuses cartes 3D qui vont métamorphoser votre PC. Il est temps de faire le point sur leurs mérites respectifs. Vous trouverez donc dans ces deux pages tous les chipsets 3D du marché, à l'exception du Rendition 2200, dont on attend encore la sortie (Hercule prépare une carte à base de Rendition 2200). Un dernier détail : les notes ne correspondent pas à des benchs. Ce sont des notes d'utilisation et de support des jeux.

1. Les cartes filles (complémentaires d'une carte vidéo)

- La technologie 3Dfx (PCI)

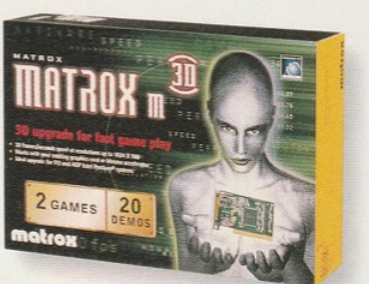
La plus vieille des technologies 3D offre toujours des performances extraordinaires, que ce soit sur Pentium 133 ou sur Pentium II 300. Elle possède également trois atouts majeurs pour cette fin d'année : F1 Racing Simulation et F22, dont les versions Direct3D sont pour l'instant assez pourries, et Screamer Rally, qui n'existera qu'en version Glide (la bibliothèque propriétaire 3Dfx). Cela dit, son âge la limite sur deux points importants : le mode plein écran en 640x480 ou, au mieux, en 800x600 et le non-support de l'AGP. La pérennité d'un investissement 3Dfx peut donc être évaluée à environ six mois (la 3Dfx 2 devrait arriver mi-98), mais elle reste une excellente solution d'upgrade pour petit Pentium (surtout à partir du 133).

Diamond : Monster3D
(Voodoo Graphics, environ 1 000 F TTC)
Orchid : Righteous 3D
(Voodoo Graphics, environ 1 000 F TTC)
Guillemot : Maxi Gamer 3D
(Voodoo Graphics, environ 1 000 F TTC)

Support DOS : ....non
Support 2D : ....non
Support Direct3D : 18
Support OpenGL : 18
Support Glide (bibliothèque propriétaire) : ..19
Note globale : 18

- La technologie PowerVR (PCI)

Excellente technologie à partir du Pentium 166, 24 Mo de RAM, la PowerVR 2 offre trois avantages par rapport à la 3Dfx : les hautes résolutions (jusqu'en 1024x768), le mode fenêtré et une puissance indexée sur celle du processeur central, ce qui lui confère de meilleures performances sous Direct3D dès le Pentium 200. Cela dit, comme Videologic a également annoncé pour courant 98 une nouvelle technologie (appelons-la PowerVR 3), sa pérennité n'est guère plus longue que celle de la 3Dfx (disons 8 ou 9 mois). De plus, même si plein de gros titres sont déjà sortis en PowerSGL (la bibliothèque propriétaire PowerVR), les jeux Glide restent encore beaucoup plus nombreux. Mais la puissance de NEC et l'appui de Matrox avec sa m3D devraient garantir des portages de plus en plus systématiques sur PowerVR.



Videologic : Apocalypse 3Dx (PCX2, 990 F TTC)
Matrox : m3D (PCX2, 790 F TTC)

Support DOS : ....non
Support 2D : ....non
Support Direct3D : 18
Support OpenGL : 16
Support PowerSGL (bibliothèque propriétaire) : .17
Note globale : 17

2. Les cartes 2D/3D avec un chip vidéo et un chip 3D

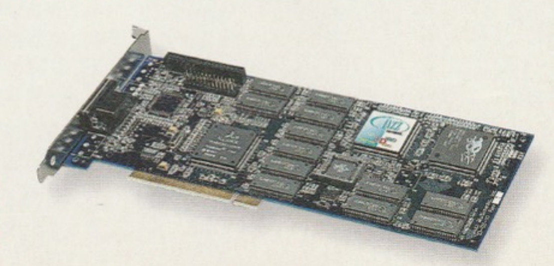
Ces cartes, que l'on peut raisonnablement considérer comme des solutions de transition, se révèlent assez décevantes au final, notamment en rapport qualité/prix. La juxtaposition de chipsets présente en effet deux limitations majeures par rapport à un chipset 2D/3D : des performances réduites à cause du nombre accru d'échanges et d'énormes besoins en RAM (6 Mo au minimum, chaque chipset réclamant de la mémoire), qui entraînent une hausse significative du prix.

- La technologie 3Dfx (PCI)

A des fins de compatibilité avec le chipset 2D Alliance (très décevant), 3Dfx a mis au point le Voodoo Rush, qui s'avère être un sous-produit assez batard du Voodoo Graphics. Bref, si vous voulez absolument bénéficier de la technologie 3Dfx, il vaut beaucoup mieux miser sur une 3Dfx accélératrice (Voodoo Graphics) associée à une carte de type Mystique.

Jazz Multimedia : Adrenaline Rush 3D
(Voodoo Rush + Alliance 128, 1 490 F TTC)

Support DOS : 14
Support 2D : 13
Support Direct3D : 15
Support OpenGL : 17
Support Glide (bibliothèque propriétaire) : ..15
Note globale : 14



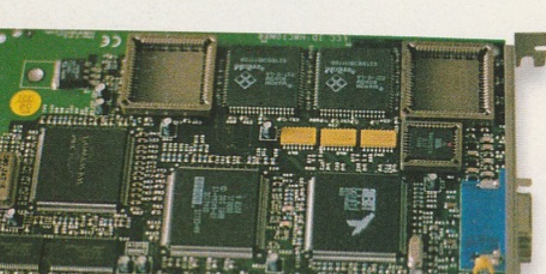


MAXi
Gamer 3D
Résisterez-vous jusqu'au 25 ?
3Dfx interactive
Avec la MAXI Gamer 3D, vos jeux gagnent une fluidité maximale, une vitesse vertigineuse et atteignent un réalisme hallucinant.
Cette carte accélératrice, dotée de 4 Mo de RAM, dope votre carte graphique et métamorphose votre PC en véritable borne d'arcade.
Sa technologie 3Dfx Interactive vous apporte tous les derniers effets 3D indispensables à vos jeux : lissage, morphing, brouillard, translucidité, composition et animation de textures...
Et pour des sensations encore plus fortes,
cette carte, livrée avec pod, le célèbre jeu futuriste d'Ubi Soft, vous propulse jusqu'à 60 images par seconde !
Avec MAXI Gamer 3D, la course contre POD devient plus que jamais la course de la dernière chance !
1190 FTTC avec pod
1090 FTTC SANS pod
CHOIX DE LA RÉDACTION PCmag 05/97
GEN 4 ★★★★★ 06/97
18 PC FUN 07/97
07/97
PC Achat EXCELLENCE Verdict 11/97
PC Guide 11/97
GUILLEMOT INTERNATIONAL
FRANCE : GUILLEMOT INTERNATIONAL - BP2 - 56204 LA GACILLY Cedex
Tél. (utilisateurs) 02 99 08 81 71 - Tél. (revendeurs) 02 99 08 90 88 - Fax 02 99 08 94 17
SUISSE : LOGICOSOFTWARE - Tél. 021 / 616 52 12 - Fax : 021 / 616 53 17
BENELUX : GUILLEMOT INTERNATIONAL - Tél. 02 735 23 63 - Fax : 02 735 31 89
http://www.guillemot.com
Les spécifications et le contenu sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays. MAXI Gamer est une marque déposée de GUILLEMOT INTERNATIONAL. Pod est une marque déposée de Ubi Soft Entertainment. 3Dfx Interactive est une marque déposée de 3Dfx Interactive Inc. Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles. Prix public généralement constaté.
Je désire recevoir une documentation sur MAXI Gamer 3D. Merci de me faire parvenir gratuitement votre catalogue multimédia, ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.
NOM .... PRÉNOM ....
SOCIÉTÉ ....
ADRESSE ....
CP .... VILLE .... TÉL ....



CARTES 3D : GUIDE D'ACHAT

- La technologie PowerVR (PCI)



Meilleure qu'une Millennium II en 2D et aussi performante qu'une carte accélératrice PowerVR en 3D, la carte de Videologic est un très bon produit. Restent les deux limitations précédemment évoquées par rapport à un chipset unique.

Videologic : Apocalypse 5D (PCX2 + ET6100, 1 450 F TTC)

Support DOS : 17
Support 2D : 18
Support Direct3D : 8
Support OpenGL : 16
Support PowerSGL (bibliothèque propriétaire) .. 17
Note globale : 16

3. Les cartes 2D/3D avec un seul chipset

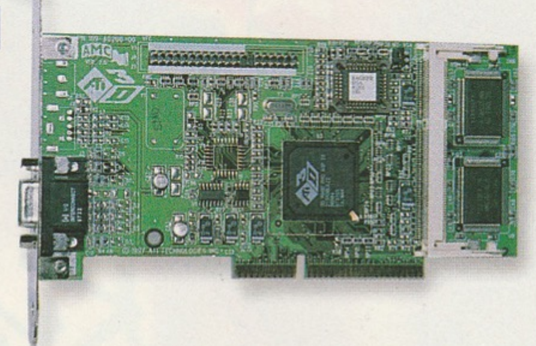
La cohérence d'une architecture basée sur un chipset unique ne fait aucun doute. Il s'agit là des cartes de l'avenir, d'autant plus qu'elles sont actuellement les seules à supporter l'AGP et qu'elle misent toutes résolument sur les standards du marché que sont Direct3D et OpenGL, plutôt que sur des technologies propriétaires.

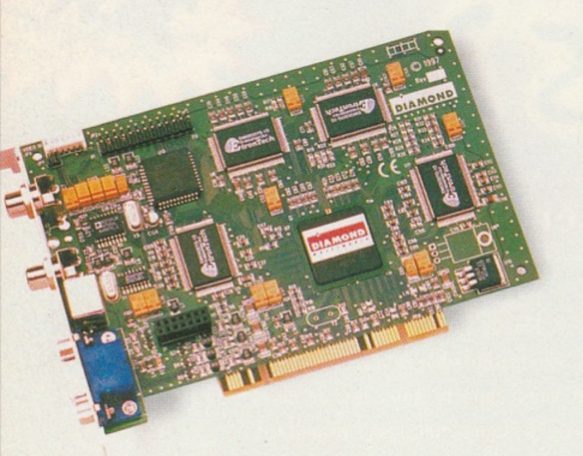
- La technologie Rage (PCI et AGP 2X)

Le chipset d'ATI, dans sa dernière mouture (Rage Pro), offre une qualité excellente à tous points de vue, en 2D comme en 3D, en version PCI comme en version AGP. L'absence de drivers OpenGL (attendus en version bêta pour fin novembre et en version finale pour mi-décembre) ne nous permet malheureusement pas de vous donner ici un avis définitif. Cela dit, la qualité globale de son architecture permet d'espérer le meilleur. C'est clairement la carte à acheter si on s'offre un Pentium II AGP.

ATI : XPert@Work (Rage Pro, 1 000 F TTC)
ATI : XPert@Play (Rage Pro + sortie TV, 1 200 F TTC)

Support DOS : 17
Support 2D 19
Support Direct3D : 18
Support OpenGL : .... drivers en cours
Support CIF (bibliothèque propriétaire) : 14
Note globale : 18





- La technologie nVIDIA (PCI et AGP 1X)

Le Riva 128, très bon en 2D, est vraiment impressionnant de rapidité en 3D. Mais au prix d'une grosse déperdition visuelle : le chipset ne gère notamment ni les effets de transparence (flagrant sur Tomb Raider 2), ni le mip-mapping, et compresse abusivement les textures, qui, du coup, s'affichent sous une forme très dégradée. C'est clairement le choix de la vitesse par rapport à la qualité graphique. Détail : le support OpenGL se fait grâce à un utilitaire, D3D Wrap, qui permet d'utiliser les drivers Direct3D pour réaliser l'accélération OpenGL. (Vous le trouverez dans le CD-Rom de janvier ou vous pouvez le télécharger sur http://www.geocities.com/SiliconValley/Peaks/8947/download.htm)

Diamond : Viper 330 (Riva 128,1200 F TTC)
STB : Velocity 128 (Riva 128, 1200 F TTC)

Support DOS : 17
Support 2D : 17
Support Direct3D : 16
Support OpenGL : 15
Support bibliothèque propriétaire : ..... néant
Note globale : 16

- La technologie 3DLabs (PCI)

Outre le meilleur support OpenGL du marché, le Permedia 2 offre des performances particulièrement bonnes et équilibrées. Son prix légèrement inférieur à celui des autres cartes de cette catégorie en fait la solution idéale pour les pauvres.

Creative Labs : Graphic Blaster Exxtreme (Permedia 2, 890 F TTC)

Support DOS : 16
Support 2D : 16
Support Direct3D : 17
Support OpenGL : 19
Support bibliothèque propriétaire : ...... néant
Note globale : 17



Quoi de neuf ?

Par Gana

PC Dash



Tous juste arrivé à la rédaction, le PC Dash, dont on vous avait déjà parlé lors de l'E3, devrait vous simplifier la vie, puisqu'il regroupe toutes les fonctions essentielles des jeux sur un mini-clavier. En allant faire un tour sur le site web de Saitek (www.saitek.com), vous pourrez découvrir les derniers jeux compatibles (MDK, Jet Fighter 3, Interstate'76, MechWarrior 2, Quake, Red Alert, SWIV, X-Wing Vs Tie-Fighter...).

▲ **Constructeur : Saitek**
Distributeur : Transcom
Téléphone : 01 39 86 96 30
Prix : moins de 500 F

Vision Master 450/C901GT

Constructeur : Iiyama
Distributeur : Iiyama France
Téléphone : 01 60 06 28 39
Prix : moins de 7 000 F ▶



Dernier-né de la gamme Iiyama, le Vision Master est un moniteur de 19". Idéal pour des applications bureautiques, il offre également un grand confort pour le jeu. Il peut monter jusqu'à 1600x1200 à 82 Hz et possède un pitch horizontal de 0,22 mm. Il sera disponible à la fin de cette année.

Maxi DVD Theater

Guillemot annonce la sortie de son lecteur de DVD-Rom. Le Maxi DVD Theater est à la fois lecteur de CD-Rom X24 (avec des taux de 2 700 Kb/sec) et DVD-Rom. Il est fourni avec une carte de décompression à la norme MPEG-2, que vous pourrez brancher sur votre télé soit par la sortie composite, soit par la sortie S-Vidéo. Dommage que ni les jeux ni les films ne soient encore disponibles à cette norme...

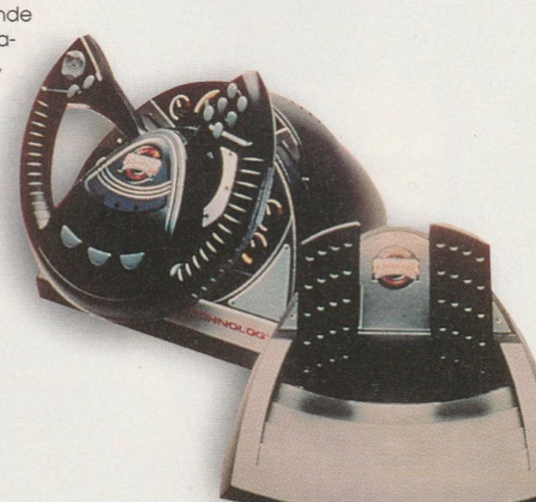
Constructeur : Guillemot
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : 2 990 F TTC ▼



Per4Mer

Constructeur : Platinum Sound
Distributeur : Innelec
Téléphone : 01 48 10 55 55
Prix : 890 F TTC
▼

On en parlait depuis des mois, et le voilà enfin, le premier volant à retour de force pour PC. Sa sortie est prévue pour le 10 décembre. Autant vous dire qu'ici, tout le monde l'attend avec impatience (ben ouais, Casque, tu peux te le garder, ton Thrustmaster, j'en veux plus !). En espérant qu'il soit assez robuste pour pas casser dans la chicane de Monza..



Pentax EI-C90 et EI-L90

Pour tous les cyber-paparazzi, Pentax vient de sortir un nouvel appareil photo numérique. Avec ses 2 mégas de mémoire interne, son flash et son moniteur de visualisation, le EI-C90 est prêt à l'emploi. Il dispose également d'un mode haute résolution plus gourmand en mémoire, mais beaucoup plus fin dans la restitution (410 000 pixels au total, 380 000 pixels effectifs). Ce produit devrait déja être disponible, mais pas de panique : à ce prix-là, il doit encore en rester un ou deux en stock.

◀ **Constructeur : Pentax**
Distributeur : Pentax France
Téléphone : 01 30 25 75 75
Prix : 4 990 F TTC

C'EST LI

Le monde n'est qu'un impitoyable maelström technique, pas vrai ? Ne nous laissons plus programmer par nos PC ! Un peu de bidouillage, quelques notions simples, et face à la machine restons impassibles et fiers... Posez vos questions techniques à : Joystick, Réponses Micro, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Gabriel Lopez

Voici la deuxième partie de "C'est le Delco" spécial BIOS/SETUP (première tranche publiée dans Joystick n° 84). Comme promis, nous allons traiter du chipset et continuer de nous pencher sur l'optimisation des performances PC. Mais tout d'abord, rafraîchissons-nous rapidement la mémoire (vous verrez, c'est on ne peut plus d'actualité) :

RAPPEL DE L'ÉPISODE PRÉCÉDENT

Le BIOS est un ensemble de routines intégrées en mémoire morte sur toute carte mère PC. Il veille à ce que les divers composants matériels (mémoires, processeurs, cartes d'extension...) cohabitent efficacement entre eux (si ça cohabite mal, les plantages pleuvent). Le BIOS assure également diverses fonctions basiques : autotest au démarrage, gestion de clavier, routine de lecture/écriture disque, accès aux ports de communication, chargement du système d'exploitation à partir du disque... Pour que tout ce petit monde électronique vivant dans le PC s'entende bien, on fait appel à un médiateur, caché lui aussi dans le BIOS : le SETUP. Il s'agit d'un ensemble de menus de configurations (del ou suppr au boot du PC pour l'atteindre) qui permet à l'humain bien intentionné d'informer l'ordinateur de ce qu'il contient comme ressources et des conditions désirées de fonctionnement. Une fois les paramètres choisis, ils seront utilisés à chaque allumage du PC. Leur conservation, ordinateur éteint, incombe à une mémoire spéciale CMOS sauvegardée par pile. Rappelons que, vu la grande variété des options de SETUP, nous n'examinerons que les fonctions SETUP les plus utiles.

A) VIVE LA MÉMOIRE VIVE !

Le gros morceau des options du chipset SETUP concerne la gestion des mémoires, aussi est-il utile d'essayer de se faire une idée des principes de fonctionnement à l'œuvre dans nos petites bêtes à bits :

1) STATIQUE OU DYNAMIQUE ?

La mémoire vive (RAM) d'un PC se compose de puces électroniques dotées d'un grand nombre de "cases" de rangement où l'on peut stocker ou récupérer à volonté les informations. La présence d'une tension d'alimentation électrique est indispensable pour conserver les données (l'absence de tension amène la perte du contenu de ce type de mémoire).

Les mémoires vives se séparent elles-mêmes en deux grandes classes : les mémoires statiques (SRAM) et les mémoires dynamiques (DRAM). Les premières ont l'avantage d'une grande vitesse, mais hélas, elles sont relativement chères et ne proposent pas d'aussi grandes capacités de stockage que leurs cousines, les mémoires dynamiques (DRAM). Celles-ci sont moins onéreuses mais plus lentes. Bref, les mémoires statiques sont utilisées quand la vitesse est plus importante que la taille (caches mémoires) et les mémoires dynamiques quand c'est l'espace de stockage qui compte (mémoire principale de l'ordinateur).

2) LE TEMPS SE RAFRAÎCHIT

Une autre grosse différence entre mémoire statique et dynamique est que les modèles dynamiques nécessitent une opération régulière de réécriture de l'information pour conserver leurs données. Là où les cellules élémentaires de mémoire statique se comportent comme des sortes d'interrupteurs ayant deux positions stables : ouvert ou fermé. La cellule élémentaire dynamique ressemble plutôt à un seau percé avec deux états : l'état rempli d'eau à ras bord et l'état vide. On voit tout de suite que si l'on ne veut pas assister à un changement indésirable de l'information stockée, il faut rajouter régulièrement un peu d'eau pour maintenir le niveau quand le seau est plein. Le rajout d'eau régulier s'appelle le rafraîchissement, ou "refresh", en jargon US.

3) LE TEMPS D'ACCÈS MÉMOIRE

Tout type de mémoire est prévu pour fonctionner à une certaine vitesse maximale qui est définie par le temps d'accès (access time) de la mémoire. Ce temps d'accès correspond à la durée nécessaire pour effectuer une lecture ou une écriture complète dans une cellule mémoire. Ce type d'opération est plus compliqué qu'il y paraît, puisque schématiquement, avant de lire une case mémoire, il faut déjà qu'elle ait été rafraîchie au besoin, puis localisée grâce à son adresse mémoire, enfin que l'information soit transmise sur le bus de données vers le processeur. Le temps d'accès, inscrit sur les chips composant les barrettes mémoire, est noté en nanosecondes (ns). Pour obtenir un ordre d'idée de la fréquence maximale que peut soutenir une mémoire, c'est simple, on applique la formule fréquence=1/temps d'accès (1). On s'aperçoit rapidement qu'à part les mémoires statiques (temps d'accès entre 4 et 20 ns environ) et la SDRAM (10 ns), les mémoires vives ne peuvent que rarement suivre la cadence du bus mémoire (couramment 33 MHz sur un 486 ou 66 MHz sur un Pentium). Ce problème, bien que partiellement résolu par le cache mémoire statique de niveau 2 qui joue un rôle de tampon (2), explique pourquoi il existe les "wait states".

4) LES TEMPS D'ATTENTE

Les "wait states", ou temps d'attente, sont des cycles d'horloge supplémentaires qu'on impose au processeur pour "rallonger" la durée qu'il consacrera aux opérations d'écriture/lecture mémoire, afin de donner une chance aux mémoires plus lentes de travailler correctement.

Nantis de ces quelques idées en mémoire, revenons à notre SETUP et à son menu chipset.

5) OPTIMISER UN SETUP (SECONDE PARTIE)

B) DANS CHIPSET SETUP

Automatic Configuration : à désactiver (disabled). Cette option validée force le BIOS à utiliser des paramètres de valeur moyenne sur les options délicates du chipset, empêchant par la même occasion toute intervention manuelle plus fine. L'option activée, une partie des réglages (3) devient inaccessible. Bien qu'offrant une solution simple d'emploi, l'autoconfig. n'est pas toujours adaptée (4). Tout effort d'optimisation des paramètres chipset commence donc par la désactivation de cette option.

1) LE RAFRAÎCHISSEMENT DE LA MÉMOIRE CENTRALE

Hidden refresh (rafraîchissement caché) : à activer. Permet d'effectuer le rafraîchissement de la mémoire centrale pendant les temps morts, sans que le processeur s'en rende compte. Résultat : le rafraîchissemnt mémoire ne consomme pas de temps processeur. Dans l'ordre d'efficacité décroissante des modes de rafraîchissement, on a Hidden, Concurrent, Cycle Stretch, Cycle Steal.

Slow refresh (rafraîchissement lent) : à activer. La RAM sera rafraîchie à un rythme moins élevé que la normale, ce qui, si la mémoire fonctionne correctement, diminue légèrement la consommation électrique tout en libérant un peu de temps processeur.

Burst refresh (rafraîchissement en salve) : permet d'effectuer plusieurs cycles de rafraîchissement simultanément, améliorant ainsi les performances de l'ordinateur.

DELCO

2) AJUSTEMENT VITESSE DE LA MÉMOIRE CENTRALE

DRAM read wait state (attente en lecture mémoire) : à réduire au max. Un "wait state" correspond généralement à un cycle d'horloge. Selon les SETUP, on peut mettre jusqu'à 3 WS. Comme sur tous les réglages de temps d'attente, le but est d'en mettre le moins possible. Si votre système fonctionne en "0 wait state", c'est l'idéal. En cas de blocage système, incrémentez progressivement le nombre à partir de zéro jusqu'à obtenir un fonctionnement fiable. Bien entendu, ce réglage dépend de la fréquence de fonctionnement du bus mémoire : plus elle est lente, et moins il faut d'attentes. Un PC 486 avec bus mémoire à 33 MHz, DRAM classique 70 ns, utilise généralement 0 ou 1 "wait state". L'absence de cache de niveau 2 oblige généralement à rajouter des WS.

DRAM write wait state (attente en écriture mémoire) : idem ci-dessus, mais en écriture. Notez que certains BIOS combinent DRAM read et DRAM write wait state dans l'option DRAM wait states qui attribue alors toujours le même nombre d'attentes en lecture et en écriture.

DRAM read burst timing : rechercher les valeurs minimales donnant un fonctionnement correct. Quand la mémoire dynamique centrale dispose d'accès en mode "rafale" (une rafale est une succession de données, chargées d'un seul bloc), c'est le nombre de cycles d'horloge à utiliser pour lire les mots de la rafale en mémoire centrale. Le minimum possible ne peut être atteint que par l'utilisation de SDRAM. Un réglage typique pour de l'EDO RAM 60 ns.

Meilleurs timings mémoire vive (a)
Temps d'accès existants (b)

DRAM	5-4-4-4 (a)	80,70 ns (b)
FPM DRAM	5-3-3-3 (a)	70,60 ns (b)
EDO RAM	5-2-2-2 (a)	70,60, 50ns(b)
BEDO RAM	5-1-1-160, (a)	50, 45 ns (b)
SDRAM	5-1-1-1 (a)	12, 10 ns (b)

Notes : Sur les machines Pentium, tout temps d'accès inférieur à 60 ns est à proscrire. Les modèles les plus lents de mémoire sont à réserver au 286/386/486 (certains 486 reconnaissent l'EDO RAM).

DRAM write burst timing : idem ci-dessus, mais en écriture. Réglage typique EDO 60 ns : 5-3-3-3.

Fast page mode : valider si possible. Mode d'accès rapide à la mémoire dynamique jouant sur le fait qu'une mémoire fast page n'a pas besoin de recevoir, pour chaque case mémoire à traiter, la localisation complète (adresse ligne + adresse colonne) qui détermine la position de l'élément mémoire. Globalement, ce type de mémoire peut se passer de l'information adresse ligne quand elle ne change pas, économisant ainsi du temps de traitement processeur.

3) GESTION DU CACHE PROCESSEUR

L1 cache mode : "write back" recommandé. Mode de fonctionnement du cache interne processeur. Généralement, il y a deux modes possibles : le "write throu" où, à chaque modification du contenu du cache mémoire, on recopie ce dernier en mémoire, et le "write back" qui ne recopie que de temps en temps le contenu du cache en mémoire principale. Ce dernier est donc plus performant mais un peu moins sûr.

Burst rate (taux de rafale) : rechercher les valeurs minimales assurant un bon fonctionnement. C'est le nombre de cycles d'horloge utilisés pour transférer quatre mots de 32 bits (une rafale de données) dans le cache interne du processeur. Le minimum possible : 2-1-1-1 indique qu'il faut cinq cycles d'horloge en tout pour charger 128 bits à partir du cache de second niveau et/ou de la mémoire principale.

Cache speed option : idem Burst rate, si ce n'est que cette option se rencontre plutôt sur les systèmes à base de 486.

4) GESTION DU BUS

PCICLK TO ISA ou AT BUS CLOCK SELECTION ou ISA BUS SPEED : ne pas dépasser 10/11 MHz. Certains BIOS permettent de choisir la fréquence d'horloge utilisée par le bus AT (5). Appelé aussi bus ISA, ce bus 8/16 bits est utilisé pour les cartes d'extension les plus lentes dans les machines modernes. Il a été progressivement supplanté par le PCI, et dernièrement l'AGP pour la connexion d'extensions à forts débits de données (carte graphique...) mais reste présent sur toutes les cartes mères. La fréquence de fonctionnement s'obtient en appliquant un diviseur au choix (/2, /3, /4) à la fréquence externe d'horloge du processeur, souvent égale à la vitesse du bus PCI sur les machines actuelles (parfois référencée comme BCLK). Si vous employez une carte graphique ou un contrôleur disque ISA, toute augmentation de cadence sur le bus ISA se traduit en amélioration des performances. Mais attention, la vitesse standard est de 8,33 MHz (généralement 33 MHz/4). Bien que l'horloge ISA puisse être poussée jusqu'à 16 MHz si vos cartes ISA le supportent, cela peut poser problème car une autre horloge, celle du DMA (6), est créée en prenant la moitié de l'horloge ISA. Or, la circuiterie du DMA a tendance à bien chauffer, arrivant même à griller en cas d'excès de vitesse répété (vitesse DMA max possible autour de 5 MHz).

5) PRUDENCE...

Si l'ordinateur refusait de fonctionner après une modification SETUP, essayez de rétablir l'option modifiée dans sa valeur initiale. Si vous n'êtes plus très sûr de vos modifications, il reste le choix "default" qui installe des réglages usine non optimisés, capables de faire marcher le PC à tous les coups ou presque. Notez que si pour une raison ou une autre, vous perdiez les paramètres disque dur, vous pourriez les connaître en lisant l'étiquette constructeur collée sur le disque (une fois le disque installé, il ne faut surtout pas modifier ses paramètres : nombre de cylindres, nombre de têtes, capacité..., car on court le risque de ne plus accéder à ses données, voire de les détruire, tout cela sans gain de vitesse). Disons-le clairement, les seuls réglages SETUP suceptibles d'influer sur la rapidité du disque dur sont le mode PIO utilisé par le contrôleur disque (généralement de 1 à 4, 4 étant le plus rapide), la fréquence du bus PCI ou ISA selon que le contrôleur disque est relié à l'un ou l'autre (f. élevée = meilleur taux de transfert) et, bien sûr, les éventuels "mode rafale" ou "wait states" s'appliquant au bus utilisé par le contrôleur.

NOTES

(1) Une mémoire 60 ns pourrait donc supporter une fréquence de bus mémoire de f=1/0.00000006 seconde ou 16666666 cycles/s soit sensiblement 17 MHz. Mais avec un mode de rafraîchissement basique, on ajoute à nouveau 60 ns au temps d'accès utile et on tombe à une fréquence maximale d'environ 8 MHz !

(2) L'utilisation de SDRAM comme mémoire principale fera probablement disparaître le besoin en "wait states" ainsi qu'en caches de niveau 2 sur les machines bas de gamme, car ce nouveau type de mémoire dynamique possède des temps d'accès proches des mémoires statiques.

(3) Principalement : choix de fréquence bus ISA, choix de fréquence clavier, paramètres mémoire (wait states, burst mode...), paramètres du cache mémoire processeur, temps de récupération entrées/sorties. Les options désactivées sont grisées dans le menu.

(4) Certaines cartes mères Pentium Asustek ne permettent le paramétrage mémoire SDRAM qu'en mode auto désactivé. La configuration par défaut considère l'ordinateur équipé d'EDO RAM à 60 ns au lieu de SDRAM à 10 ou 12 ns.

(5) Si l'on ne dispose pas de cette option, la fréquence d'horloge bus ISA est déterminée automatiquement par le système qui, bien sûr, le fait de manière conservatrice (on peut tabler sur du 8 MHz).

(6) Il existe un excellent utilitaire shareware (AMISETUP de Robert Muchsel) pour les BIOS AMI qui, outre diverses possibilités de modification du SETUP,

VIENS JOUER ET TESTER LA GAMME DE MANETTES SIDEWINDER ET LES JEUX COMPATIBLES

dans une des 14 salles de jeux en réseau !

Microsoft
SideWinder Precision Pro



Microsoft
SideWinder Force Feedback Pro





Microsoft
Flight Simulator 98



Virgin
Sabre ACE

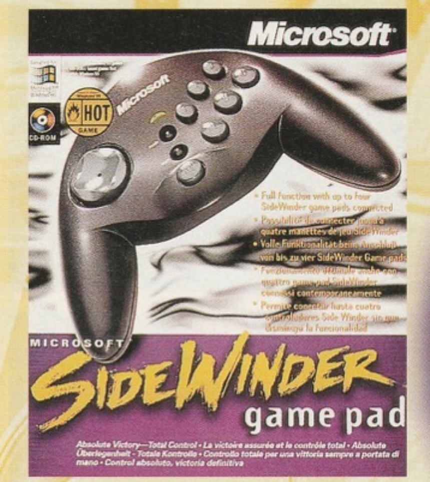


Virgin
Screamer Rally

Virgin
Funtracks



Microsoft
SideWinder Game Pad



Psygnosis
Manx TT



Psygnosis
Overboard



Liste des salles

LYON :
Defcon 1 - 118, cours Gambetta - 69007 Lyon
Tél. : 04 72 76 21 52

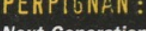
PARIS :
Armageddon - 52, Bd de ménilmontant
75020 Paris - Tél. : 01 43 58 54 95

PARIS :
Crazy Mouse games
41, rue St Honoré - 75001 Paris
Tél. : 01 42 33 09 99

MARSEILLE :
Magic café
20, rue du Dr Escat - 13006 Marseille
Tél. : 04 91 13 75 76

MONTPELLIER :
Dimension 4 - 11, rue des Balances
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 60 57 57

PERPIGNAN :
Next Generation games
13, rue de Cerdagne - 66000 Perpignan
Tél. : 04 68 54 04 44



AIX EN PROVENCE :
Net'Games - 54, rue de l'Aumone Vieille
13100 Aix en Provence
Tél. : 04 42 26 60 41

NARBONNE :
Versus - 73, rue Droite - 11000 Narbonne
Tél. : 04 68 32 95 27

VALENCE :
Cybermédia - 3, rue Briffaut - 26000 Valence
Tél. : 04 75 78 17 15

BORDEAUX :
Cyberstation - 23, cours Pasteur
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 01 15 15

CARCASSONNE :
Alerte Rouge - 72, rue Aimé Ramond
11000 Carcassonne
Tél. : 04 68 25 20 39

PAU :
Le Petit Troll - 11, rue Duboué - 64000 Pau
Tél. : 05 59 27 05 51

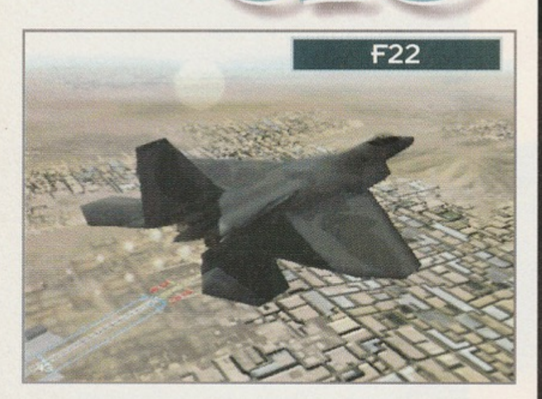
LE HAVRE :
Solaris - 130, cours de la République
76600 Le havre - Tél. : 02 35 24 06 86

RENNES :
Arobace - 11, rue Poullain Duparc
35000 Rennes - Tél. : 02 99 79 19 77

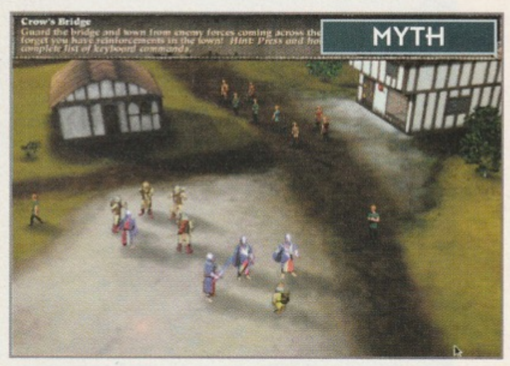
jusqu'où irez-vous ?® **Microsoft®**

www. microsoft.com/france/chez vous

Le TOP de NOËL







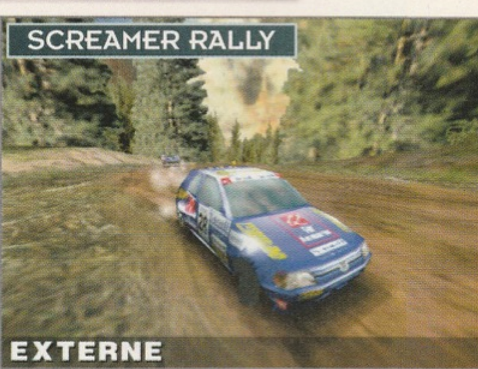


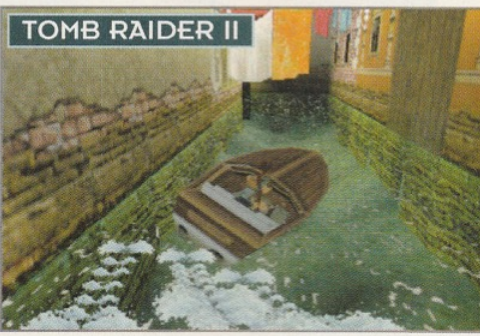
LE TOP PC

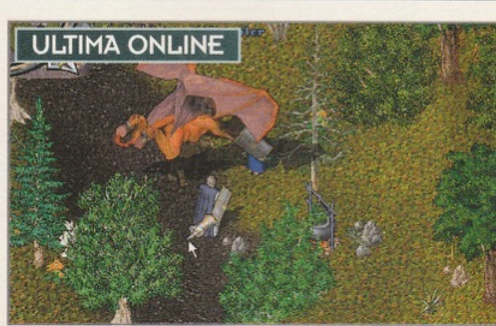
STRATÉGIE	
TOTAL ANNIHILATION	CAVEDOG
DARK REIGN	ACTIVISION
AGE OF EMPIRES	MICROSOFT
MYTH	BUNGIE
INCUBATION	BLUE BYTE
AVENTURE	
RIVEN	CYAN
BLADE RUNNER	WESTWOOD
ZORK GRAND INQUISITOR	ACTIVISION
LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL	REVOLUTION
ARCADE/ACTION	
TOMB RAIDER 2	CORE DESIGN
SCREAMER RALLY	GRAFFITI
JEDI KNIGHT	LUCAS ARTS
HEXEN 2	RAVEN
CARMAGEDDON	STAINLESS/SCI
SIMULATION	
F1 RACING SIMULATION	UBI SOFT
INTERSTATE '76	ACTIVISION
F22	DID
FLIGHT SIMULATOR 98	MICROSOFT
FIFA 98	EA SPORTS
RÔLES	
ULTIMA ONLINE	ORIGIN
DAGGERFALL	BETHESDA
DIABLO/ HELLFIRE	BLIZZARD
MERIDIAN 59	STUDIO 3DO
WARGAME	
GETTYSBURG	FIRAXIS
FRONT DE L'EST	ALONSOFT
STEEL PANTHERS 3	SSI
CLOSE COMBAT 2	ATOMIC

LE TOP PREVIOU

STARCRAFT	STRATÉGIE	BLIZZARD
QUAKE 2	SHOOT	ID
BALDUR'S GATE	RÔLES	BIOWARE
FIGHTER SQUADRON	SIMULATEUR	PARSOFT
HALF-LIFE	SHOOT	SIERRA
MORROWIND	RÔLES	BETHESDA
BLACK DALHIA	AVENTURE	TAKE2
AH64D LONGBOW 2	SIMULATEUR	JANE'S



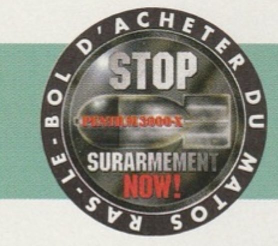






La mode d'emploi d[e] le Joystick en françai[s]

Les icônes, c'est rudement symp[a]. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vou[s] explique à quoi elles correspondent, les icônes.



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration.



Démo ou patch présents sur le CD-Rom.



Jeu majeur et indispensable.



Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D



Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (yep !)



Utilise le MMX



Fonctionne sous DOS



Fonctionne directement sous Windows 95



Fonctionne en mode DOS avec Windows 95



Compatible avec le Force Feedback Pro, joystick à retour de force de Microsoft.

40	Beuark
50	Moyen
60	Pas mal
70	Bien
80	Très bien
90	Exception[nel]











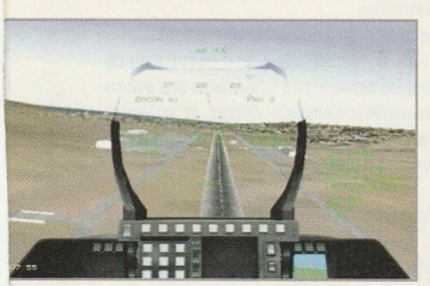


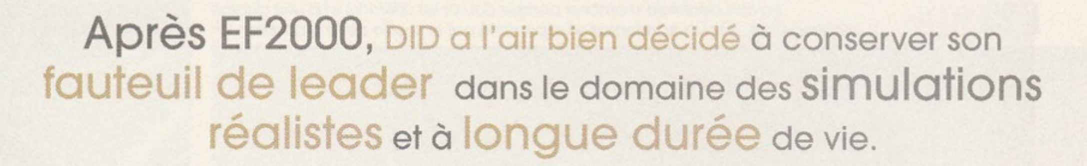
F22 Air Domi

Simulation de vol pour amateurs de simulations et de beaux jeux - PC CD-Rom









Voilà, ça y est, j'ai eu mon cadeau de Noël : F22 ADF est enfin arrivé après quelques siècles d'attente. Cela m'oblige d'ailleurs à jeter à nouveau un coup d'œil en arrière sur toutes les simulations de vol qui nous auront été jetées en pâture ces derniers temps. Non, ne vous inquiétiez pas, ce n'est qu'une considération générale et très personnelle. Pour mémoire, nous avons vu arriver en moins d'un an et demi une jolie palette de jeux qui proposaient tous de nous mettre aux commandes de cet avion futuriste avec plus ou moins de succès dans leur gameplay, ou de raffinements. Ce vent de folie est dû à deux choses principalement : les différents vols réussis des prototypes réels de l'avion de Lockeed plébiscité par le public américain toujours friand de tout ce qui peut s'envoyer en l'air rapidement et sans exploser. La deuxième raison est le fait indéniable que DID a renouvelé le genre depuis EF2000 et que, bien qu'il ne soit pas très prolixe quant à sa fréquence de réalisation de jeux, il a gagné l'esprit des amateurs de simulations pour qui il représente un gage de sérieux, de réalisme et de qualité.

Depuis la sortie de TFX 2, Digital Image Design a étoffé son équipe, la garnissant non seulement d'experts de la simulation de vol mais aussi de mathématiciens, d'un docteur en intelligence artificielle, d'un ou deux ingénieurs aéronautiques et d'une poignée de bêta testeurs propulsant ainsi le total des effectifs de la société à environ quatre-vingts personnes. Face à une telle cohorte, il est clair que peu d'éditeurs, dont la simulation ne constituerait pas le fonds de commerce principal, auraient pu être à même de produire un tel travail avec tant de succès. Non qu'il faille mettre au clou tout ce qui a volé sur nos écrans l'année passée, mais il faut bien reconnaître que dans tout ce qu'on a pu voir voler en coup de vent, rien ne semble vraiment vouloir tenter de redéfinir et d'améliorer le concept d'un simulateur de vol micro.



L'interface remise au goût du jour.



L'écran de choix des missions.



Le premier CISVSB

Tiens, j'ai envie de vous lire un discours que j'avais préparé à tout hasard pour le 1er Congrès international des simulations de vol super bien (CISVSB) qui se tiendra au Bourget en 2003 et où je serai l'invité d'honneur. Je porterai une veste trois boutons sobre de chez Armani, juché sur une tribune haute et tournant le dos à un mur de marbre noir sur lequel tous les grands noms de la simulation de vol seraient gravés…

«…Tout cela nous amène à nous poser une question : qu'est-ce qui fait une grande simulation de vol de nos jours ? La chose est peut-être moins difficile à définir pour un passionné, tant elle est liée aux goûts du public. On peut néanmoins en retirer quelques vagues idées et une ou deux vérités définitives : l'alchimie réussie d'un titre qui plaît au grand public tient essentiellement à la qualité du graphisme, au plaisir de jeu, puis, en bout d'aile, au réalisme (ou à l'impression de réalisme).

Les trois quarts des développeurs ne s'y sont pas trompés et l'avènement des cartes d'accélération 3D a déjà en partie décidé de l'affaire du graphisme. Pourtant, il arrive que quelques passionnés trouvent mortellement ennuyeux le fait de voler dans un beau décor aux commandes d'un appareil dont le modèle de vol pourrait rivaliser avec celui d'un ovni. Alors, que faire lorsqu'on est un fanatique de l'aviation, que l'on sait que le produit qu'on développe depuis deux ans risque de faire un four et de se gaufrer dans les deux mois suivant sa sortie ? C'est en pensant à cela qu'il semble important de rendre hommage aux sociétés, à ceux qui y travaillent, et qui ont couru ces graves dangers commerciaux en sortant leur chef-d'œuvre, au risque de se faire bouder par un public ne voyant souvent pas plus loin que le bout de son aile quand il enfourne les boîtes de jeu dans son sac Carrefour avec ses 250 grammes de beurre doux allégé.



Le pilote prend l'air par la verrière ouverte. ▶
L'avion bénéficie d'ombres portées (ici sur les ailerons) et d'une dizaine d'autres effets, dont la condensation repoussée par le souffle de la propulsion. ▼





... Merci donc à Dynamix de nous avoir offert Aces Over The Pacific, où une trentaine d'avions bénéficiaient d'une trentaine de modèles de vol fort réalistes.
... Merci à l'équipe de Su-27 Flanker d'avoir réalisé un tel modèle mathématique de comportement de vol.
... Merci à Eric Parker, de Parsoft, d'avoir défini ce que DID semble près de réaliser maintenant, le VBE (Virtual Battle Environement), merci aussi d'avoir offert l'un des premiers avions virtuels jouissant d'une trajectoire à six degrés de liberté, et merci d'avoir pris le risque de sortir sur Macintosh un jeu où l'on pouvait piloter un A-10.
... Et pour la fin, merci à DID, pour EF2000, et Tactcom, qui ont monté la barre de qualité et de plaisir de jeu, et de graphisme bien plus haut que tout ce qu'on aurait pu attendre à cette époque. Mes très chers amis. Blablabla.»
Là, pour tout vous dire, je m'attends à des applaudissements...

Retour à la réalité (dur !). F22 débarque, et il risque bien de rameuter sous sa bannière les amateurs de simulations et d'avions de tous horizons en réconciliant l'amateur éclairé et le joueur moyen, grâce à un côté ludique extrêmement poussé qui n'empiétera toutefois pas sur son grand réalisme.

Relook et entraînement

Changement radical dans le look de l'interface. EF2000 était avant tout un soft tournant sous MS.DOS et il en avait malheureusement l'esthétique. L'écran de menu de F22 ressemble à une sorte de palette où de nombreuses options sont proposées. A l'instar de son illustre prédécesseur, F22 ADF offre des missions d'entraînement reprenant tous les points importants du jeu. Rien n'a été oublié dans le mode tutorial et il laisse même présager à quoi ressemble le gameplay du produit : décollages, atterrissages, manœuvres aériennes multiples, apprentissage du système de communication radio, utilisation des différents instruments de bord et des armes, sans oublier les pannes diverses qui peuvent affecter cette merveille d'électronique pourtant déjà réputée comme étant un modèle de fiabilité.

Vol d'essai

Et nous voilà partis pour un petit vol d'essai qui va nous faire passer au-dessus du barrage d'Assouan. On se retiendra difficilement de le faire sauter, comme ça, juste pour voir. Pour les

L'AWACS

L'AWACS (Airborn Warning And Control System) est connu du grand public comme étant un centre de commandement aérien recevant et redistribuant toutes les données recueillies par les radars d'avions alliés ou au sol. Toutes les décisions tactiques et créations de missions passent d'abord par cet appareil muni d'un dôme radar énorme dominant les cieux d'une région en conflit. Dans F22 ADF, vous pouvez avoir accès à plusieurs reprises à des missions vous permettant de prendre le contrôle des systèmes de l'engin. Ici, nous serons amenés à créer (d'une façon simple) des missions de patrouille, de reconnaissance de cibles, de support d'attaques au sol et de protection d'objectifs de tous types (y compris l'AWACS lui-même), de ravitaillement et bien d'autres choses encore. La fenêtre de l'opérateur AWACS comprend une palette de cartes (plate, 3D, Wireframe et texturée) et une flopée de boutons permettant d'afficher de nombreux filtres (symbologie Otan, nom des villes, etc.). Sur la fenêtre de la carte apparaîtront les divers avions alliés, y compris des drones, que vous pourrez contrôler. Les antagonistes apparaissent dans diverses couleurs et il faut parfois envoyer un appareil de reconnaissance pour éviter de descendre un avion d'une nation neutre. Lorsque l'appareil est connu ou à portée, une vue externe où il apparaît s'affiche et vous pouvez commencer à faire la guerre dans votre fauteuil. Comble de bonheur, le délire ne s'arrête pas là : si vous avez des F22 en jeu, un clic de souris sur leur symbole vous permet de vous introduire à l'intérieur, de prendre leurs commandes pour essayer de gagner la guerre d'une façon plus manuelle. Le seul hic du système est l'absence de contrôle du joueur sur les vues affichées dans l'AWACS : "Ça demande trop de temps machine", qu'on m'a dit. Mouaip.

PHOTO 1



PHOTO 2



PHOTO 3



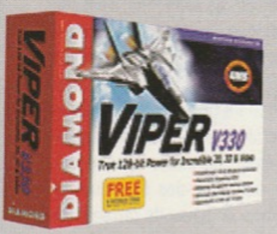
1 - L'écran de l' AWACS : à droite, la carte stratégique ; en bas à gauche, une vue de la cible.
2 - Un autre système de vue avec la «symbologie» en vigueur dans l'OTAN.
3 - Le troisième type de carte représente une vue 3D du champ de bataille.

Carte accélératrice VIPER v330 réservée à tous les mordus de la performance.

Photo : Pix

- Processeur 128 bits idéal pour l'accélération des systèmes professionnels ou ludiques.
- Supporte Direct 3D et Open GL.
- Disponible sur BUS PCI ou AGP.
- Driver Windows 95 et Windows NT.
- Vraies couleurs en 32 bits jusqu'à 1152 x 864.
- Options sortie T.V. (Pal).

Pour plus d'informations, consultez le site web de Diamond : http://www.diamond.de



La Viper v330, nouvelle classe d'accélérateur, est spécialement dédiée à tous les " accros " de la vitesse, professionnels ou amateurs de jeux !
Équipée du nouveau processeur RIVA 128, la Viper offre des performances époustouflantes en 2D, 3D et affichage numérique. Avec ses fonctions multimédia avancée -sortie TV, vidéo plein écran MPEG-1 et supports multi moniteurs, la Viper est une plate-forme complète, tout en étant évolutive vers le DVD.

Pour plus d'informations sur la carte Viper V330 ou tout autre produit Diamond, contactez nos équipes commerciales ou consultez notre site Web.



Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite

REVENDEURS : **aAt Superscore** (TÉL : 01 44 93 88 00), **SURCOUF** (TÉL : 01 53 33 20 00), **L.C.D.I. Advance** (TÉL : 01 40 09 51 51).

Diamond Multimedia Southern Europe (Succursale) - 6, Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy - France
Tél : 01 41 40 15 88 - Fax : 01 47 56 11 39

BBS multilangues modem 28.8 KB 00-49-8 151-266333, 00-44-11189-444415 ou 00-1-408-325-7175, Numéris 00-49 8151-266334 - America Online (Keyword : DIAMOND).

Actebis SA	KARMA	High Tech Services	AEE
Tél : 01 30 86 67 67	Tél : 01 46 74 56 56	Tél : 04 42 20 59 59	Tél : 01 46 70 18 88
Fax : 01 30 86 67 66	Fax : 01 46 74 00 37	Fax : 04 42 20 59 23	Fax : 01 46 70 18 70

Viper est une marque déposée de Directed Electronics, Inc., utilisée sous licence.
Riva 128 est une marque commerciale de NVIDIA Corporation et SGS-THOMPSON Microelectronics.



▲ Deux F22 saoudiens attendant les ordres de la tour.



▲ La vue padlock : le pilote pourra suivre une cible du regard.



▲ Un Warthog piquant pour attaque au sol.



fanatiques de EF2000, les multiples raccourcis clavier et autres commandes ne sont pas trop dépaysants. Après avoir allumé les deux moteurs, on effectue le roulage sur le taxiway menant à la piste 120, un bref coup d'œil sur la manche à air nous indique un vent de dix nœuds dans l'axe, ce qui nous est bientôt confirmé par la tour de contrôle lors de la demande d'autorisation de vol. On enclenche l'augmentation et on s'élève très vite à la verticale, profitant de la grande portance de l'appareil. Vu du haut, le décor est superbe mais on oublie vite tout cela pour aller estimer les performances en vol. L'avion est très maniable grâce à une direction par commandes électriques et l'impression de vitesse relative au sol est très forte. Une fois atteinte l'altitude (relative) de sécurité de 21 000 pieds, je me suis pris à vouloir essayer la poussée vectorielle débrayable par simple action d'une touche du clavier : là, du coup, j'ai regretté de m'être tant moqué de cet avion et de sa forme totalement moche. Tout prend son sens lorsque l'on s'aperçoit que ce dernier dépasse, et de loin, les figures les plus tordues imaginées par les pilotes de Harrier ou de Flanker. On fait demi-tour sur un kilomètre à Mach 0.9, et on se prend pour un hélicoptère en jouant à fond sur la pédale dirigeant l'axe de lacet pour faire volte-face. Voilà de quoi faire revomir en boucle Nicolas Hulot. Mais que les amateurs de "beaux" avions se rassurent : tout semble rester dans le domaine du réalisme et ces figures ne pourront se faire qu'au prix de (très) dangereuses pertes de vélocité, si précieuse dans l'aspect défensif d'un combat rapproché. A basse altitude, l'avion reste très maniable malgré sa traînée importante grâce à ses ailes larges et à ses deux ailerons particulièrement efficaces.

Une esthétique rare

Comme déjà dit plus haut, pas de simulateurs sans de beaux environnements. Lorsque j'ai su que F22 allait se passer au-dessus du désert, je m'étais dit, zut ! (Enfin non, pour dire vrai j'ai fait "merde !"), encore un champ de bataille situé au-dessus des sables pour éviter une flopée de textures différentes et, du même coup, des surcharges pour un moteur graphique trop poussif. Bien mal m'en a pris. Au premier coup d'œil, après avoir joué, il est clair que si les amis de DID avaient voulu que l'action se déroule au-dessus du Pérou ou de l'île de Pâques, ils auraient tout aussi bien pu le faire. Le fait que le jeu se déroule au-dessus de régions désertiques n'excuse pas une carence de textures. Au contraire, elles semblent plus nombreuses que dans toutes les simulations qu'il m'a été donné de voir et assurément plus belles : des régions boisées aux reliefs plus qu'accidentés, avec des élévations de type rocher de Massada, le jeu regorge de types de terrains très différents et fort agréables à l'œil.



Même à très basse altitude, les textures font toujours aussi remarquablement illusion. ▲

Les textures du sol, toutes superbes, sont superposées les unes sur les autres.



L'ACMI

L'ACMI (Air Combat Maneuvers Instrumentation) est, avec l'interface AWACS, le deuxième cadeau bonus de F22 ADF, et non le moindre. Sous cet acronyme aux consonances boutonneuses, DID, ni vu ni connu, vient de vous fourrer dans les mains un simulateur dans le simulateur, et un outil d'une qualité inestimable pour l'apprentissage du pilotage. L'ACMI est une représentation en mode filaire d'une partie du champ de bataille sur une durée X où vous pourrez étudier un vol comme après le dépouillement d'une boîte noire. Pour ce faire, vous devrez au préalable avoir autorisé l'enregistrement d'une mission. Le principe est simple : après le retour d'un vol (intact ou non, cela importe peu), vous chargerez votre bande dans l'ACMI qui agira comme un magnétoscope avec ses divers commandes de contrôle (avant, arrière, pause, accélération), à la différence près que tout ce qui s'est passé pendant une mission dans l'environnement du F22 sera visualisable sous tous les angles. Prenons un exemple simple : après avoir descendu deux F-14 ennemis, mon avion s'est engagé dans un furieux combat canon avec un Rafale, puis a explosé sans explication perceptible dans le chaos du combat. Après avoir repassé la "bande" dans l'ACMI, j'ai pu suivre sous tous les angles (intérieur du cockpit, vue externe tournante, vue satellite, vue arrière (chase view) les évolutions de mon F22 pour m'apercevoir qu'une nuée de projectiles provenant d'un avion ennemi avait fait exploser mes réservoirs (je le suppose) . M'étonnant que j'aie pu me faire surprendre ainsi par un avion invisible, je suis remonté en arrière et ai pénétré dans l'appareil ennemi pour m'apercevoir que celui-ci avait slalomé comme un fou entre les collines pour éviter mon radar et me surprendre insidieusement. Cela signifie deux choses importantes à mes yeux : un outil d'étude de vol très fidèle et une transparence complète qui exclut totalement une "tricherie" pouvant se situer au niveau d'une carence de l'intelligence artificielle ou d'un modèle de vol irréaliste d'un appareil ennemi. Pour parfaire encore le tout, ce mode est aussi accessible pendant les missions, l'écran de jeu apparaissant dans l'ACMI en petit format et on peut s'échanger les fichiers de vol entre pilotes.



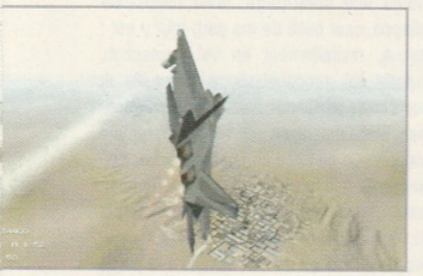


Ici, un combat impliquant une dizaine de protagonistes. La même chose, mais vu du cockpit.

Le moteur graphique pour la représentation du terrain est quasi parfait.



La péninsule arabe n'exclut pas quelques miles de verdure.



Le F22 jouit d'un contrôle très efficace sur l'axe de lacet, grâce à la poussée vectorielle.



Un titre qui a été conçu pour dominer les cieux de la simulation

Même leçon pour la couche nuageuse : bien évidemment, les cieux ne sont jamais totalement couverts mais on traverse des nuées bien plus jolies qu'un simple calque gris obstruant la vue, puisque ces dernières sont faites de transparences, de nuances de bleu et de gris, ou de noir si c'est la nuit. Les vents et turbulences relatifs à la géographie des contrées survolées sont gérés mais ne sont pas très impressionnants. On regrette d'ailleurs que des tempêtes de sable et autres événements météorologiques propres à ces régions ne fassent pas leur apparition. Par contre, l'élévation du soleil et la lune sont correctement représentés, ainsi que la voûte céleste qui peut aider les pilotes – astronomes en herbe – à se repérer en cas de panne du circuit électrique.

Suivant sa position dans le ciel et selon la finesse des détails d'affichage, on peut observer la lumière modifier les ombres sur les objets et changer du tout au tout les paysages survolés, en nous immergeant totalement dans l'univers de F22.

Les véhicules, routes, armes et autres objets jouissent d'une débauche d'effets (utiles) comme les traînées de poussière dans le sable, les reflets sur les cockpits, les effluves de condensation sur les ailes ou encore les flashs de postcombustion. Un grand bravo pour les explosions, magnifiques (juré !), et les débris qui chutent, emportés à une vitesse plus ou moins grande suivant leur aérodynamisme. On croit rêver.

Scénarios et missions

Dans EF2000, on avait droit à une version linéaire d'une campagne. Puis arriva Tactcom et, avec lui, son cortège de missions dynamiques. A ma grande surprise, DID a décidé de nous refaire à peu près le même coup. Il faudra en effet attendre l'extension prévue pour le premier trimestre 1998, appelée TAW (Total Air War), pour pouvoir se transformer en commandant de base. Mais ce pack devrait changer (si les gars de DID respectent leurs promesses, et ils l'ont toujours fait) le visage de la simulation de vol, et même de la simulation tout court, pour quelques temps. Pour parler concrètement et en faisant l'effort de surmonter une frustration momentanée, on s'aperçoit que le système tourne plutôt bien. Dans F22 ADF, vous aurez le droit, en plus des quarante missions d'entraînement, de participer à trois conflits dans les années 2010. La chose se présente comme une suite de scénarios liés entre eux par un fil conducteur qui semble très réaliste.

Armements

Contrairement à EF2000 où l'on pouvait trouver quelques armes encore à l'état de prototypes, Il semble que cette fois, les développeurs se soient cantonnés à une charge offensive embarquée ne comprenant que des choses existant à l'heure actuelle. C'est ainsi que l'amateur de simulations pourra retrouver des armes air-air comme l'Amraam (guidage radar) décliné en deux versions, l'AM9X Sidewinder (guidage infrarouge) ou le canon Gattling de 20 millimètres.
Pour la partie air-sol, on nous a fourni une véritable panoplie de destruction. Tout y est, rien n'y manque : des bombes à guidage laser aux bombes rendues "intelligentes" par la magie d'un calculateur GPS, en passant par de simples roquettes aux missiles air-mer Harpoon. Dans la majorité des cas, pour chacune des armes, il faut établir une liste de tir comprenant tous les objectifs qui sont visés dans cet ordre après chaque tir. Si on est dans un mode discret, incapable de percevoir des objectifs par soi-même, on peut profiter de la liste établie grâce aux senseurs d'un AWACS ou d'un ailier, et inversement. On peut aussi ajouter ou supprimer des éléments aperçus par le regard ainsi que leur ordre.



1 : Un AGM 88 Harm dont la fonction est de se diriger sur les sources d'émission radar au sol.
2 : Un Aim-120r Amraam enclenche la postcombustion.
3 : Les éclats lors des explosions retomberont et pourront endommager d'autres objectifs au sol.
4 : Chute d'un chapelet de bombes rendues «intelligentes» par la magie du GPS

Un AWACS (en l'occurrence le vôtre) à protéger contre toute attaque.



La géographie des régions survolées est fidèlement respectée.

Le dispositif d'intensification de lumière limite la profondeur de champ.

Sans toutefois atteindre la qualité d'un G-Police, les explosions sont d'une grande beauté ▼



L'EMCON

L'EMCON (abréviation pour EMission CONtrol Level), l'âme électronique du F22, est à la fois le garant des possibilités d'attaque et de défense de cet avion. Il s'agit d'un système expert qui régule les différents niveaux d'émissions de toutes sortes émanant de votre appareil et qui les limite selon la proximité des ennemis ou si le vol rentre dans un schéma prédéfini. Dans un avion, de nombreuses choses sont sources d'émissions radio : du simple système de communications aux radars embarqués dans certains missiles jusqu'aux procédés de repérage actifs inclus dans le F22, tout peut être utilisé par celui d'en face pour vous repérer et vous détruire. Le système EMCOM est sans doute ce qu'il y a de plus secret dans le Raptor avec ses caractéristiques de vol, mais on devine que DID s'est plutôt bien acquitté de la tâche. Dans ADF, on peut commuter le système manuellement à travers cinq niveaux auxquels vient s'ajouter une commande pour automatiser le tout. Cette idée ingénieuse peut malgré tout être sujette à caution si son fonctionnement n'est pas parfaitement assimilépar le pilote : il ne suffit pas en effet de se mettre constamment aux niveaux de furtivité les plus bas car non seulement on ne peut pas tirer ses missiles-radars mais de plus, le détecteur d'approche de menaces est désactivé ainsi que le lancement automatique de contre-mesures.
Pour vous aider à comprendre le système, voici la description très succincte des différents niveaux d'EMCON.



Pour pouvoir passer au suivant, il faudra avoir rempli les conditions de victoires demandées. Une campagne "tour of duty" comprend un minimum de dix missions, ce qui devrait nous tenir en haleine pendant bien longtemps. Les campagnes sont au nombre de trois et nous jettent dans la combinaison de vol de pilotes de la péninsule arabe et arabo-africaine, profitant du fait qu'une version du F22 est sans doute fournie pour l'export dans ces pays qui possèdent déjà une armada d'appareils américains et étrangers pour assurer leur défense. Changement radical de décor pour le joueur crédule habitué aux fadaises à la sauce missions de l'ONU, ou bien se déroulant au-dessus de régions bidons comme Chypre. Dans ADF, vous endossez la nationalité de peuples dont la guerre est plus souvent autant un passe-temps qu'un métier, mais dans tous les cas une chose essentielle. A bon entendeur. Une mauvaise surprise que tout cela, dites-vous ? Bon, allez, j'avoue que je vous ai fait un peu attendre pour vous présenter quelque chose qui rattrape largement l'absence de dynamisme dans les campagnes mais, pour en savoir plus, reportez-vous à l'encadré AWACS.

Partie

Aussi bien dans les campagnes que dans les vols d'entraînement, le joueur a accès à toutes les missions auxquelles un avion polyvalent comme le F22 pourrait avoir affaire. Les énumérer toutes serait une injure et prendrait au moins une demi-page, mais faites-moi confiance, sauf oubli de ma part, tout y est : attaque, ravitaillement en vol, protection, support sol, reconnaissance, patrouille et suprématie aérienne seront votre pain quotidien. Globalement, on pourrait comparer une mission type du F22 à une partie d'échecs où vous seriez à la fois le roi et la reine. De nombreuses choses entreront en ligne de compte dans la réussite d'une tâche : de la gestion astucieuse des waypoints ou de leur altitude à la partie de cache-cache dans les montagnes ou dans les angles morts des radars d'avions ennemis, en passant par une maîtrise de la réaction de ses alliés et des communications radios sur différentes fréquences. L'aspect du vol pur est à lui seul un petit plaisir, la maniabilité de l'avion et les communications entre la base et le F22 (avec des phrases composées grâce à une base sonore de dix mille mots) y sont pour beaucoup. Bref, l'amateur de choses pointues y trouve largement son compte pour jouer, jouer et rejouer.

Sons

Le système Smart Sound régit avec délice l'ensemble des événements, tous les bruits ainsi que leur positionnement dans l'espace, pour notre plus grande joie. Du tonnerre lorsqu'un Sam



L'avion

Le F22 est un avion d'une grande polyvalence conçu par Lockheed Martin pour remplacer une flotte d'appareils illustres comme le F-15, F-16 ainsi que le F-117. Pour ce faire, il bénéficie d'une avionique impressionnante avec des systèmes totalement novateurs. Son modèle de vol devrait connaître peu de limites puisque ses moteurs auront deux caractéristiques essentielles : la première étant de pouvoir atteindre la vitesse supersonique sans augmentation (Afterburner) et la seconde étant que ce dernier est à poussée vectorielle lui donnant ainsi une capacité S-Tol (décollage sur de courtes distances).





▲ *«Oh tiens, regarde ! on verrait presque la station MIR.»* (Stéphane Quentin)

◀ *Le F22 est un avion solide, mais il pourra souffrir de nombreuses pannes s'il est touché.*





Mais qu'est-ce qui a mal tourné ?

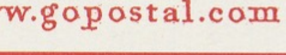
La réponse est dans la boîte...













JOUABLE SUR PENTIUM 200 64 MO RAM CARTE ACCÉLÉRATRICE 3DFX ÉDITEUR OCÉAN TEXTE ET VOIX VO
DÉVELOPPEUR DIGITAL IMAGE DESIGN ANGLETERRE NBRE DE JOUEURS 1, 4 À 8 EN LOCAL, IPX OU INTERNET

Le tableau de bord

Les instruments de bord sont uniquement représentés par des écrans digitaux et les désormais célèbres MFD (Multi Fonctionnal Display) remplacent les habituels cadrans dans toutes leurs fonctions, en mieux. Les MFD sont au nombre de sept. Certains d'entre eux sont assignés à une tâche précise (défense, navigation, communications et radar) et d'autres sont plus polyvalents (MFD des systèmes où l'on peut se renseigner alternativement sur l'état de l'avion, les réserves de carburant ou encore configurer le pilote automatique). Leur intégration dans l'environnement graphique qui compose la vue interne est superbe et profite du système d'ombres et d'illuminations qui régule l'ensemble de l'esthétique de F22. Malheureusement pour ces derniers et pour le joueur, ceux-ci ne pourront être actionnés que si l'on zoome dessus. En effet, il ne sera pas question de pouvoir appuyer sur des boutons de loin avec une main virtuelle, autant pour la facilité d'accès car on doit assimiler une bonne flopée de raccourcis clavier pour agir en temps et en heure d'une façon efficace. Malgré ce point noir, unique petit bouton de sébum sur une fort belle peau, ces instruments bénéficient de moult facilités d'accès dont l'une (et non la moindre) est de pouvoir cliquer directement sur les écrans. La vision de nuit, grâce à l'amplification de la lumière résiduelle, est très réaliste : les reliefs et la profondeur de champ deviennent un peu moins perceptibles ainsi que le contour des reliefs du paysage. On regrette néanmoins une absence de changement de teinte de l'ensemble de l'image lors d'une illumination brusque. Le HUD (Head Up Display, acronyme traduisible par Visée Tête Haute) est quant à lui très clair et informatif. Il est disponible sous une demi-douzaine de déclinaisons que l'on affiche suivant la situation (HUD de navigation, HUD air-air, etc.). Là aussi, petit bin's : rien ne semble avoir été prévu pour régler sa luminosité, et on peut seulement faire varier sa teinte parmi une palette de couleurs que l'on pouvait difficilement plus mal choisir.

PHOTO 1



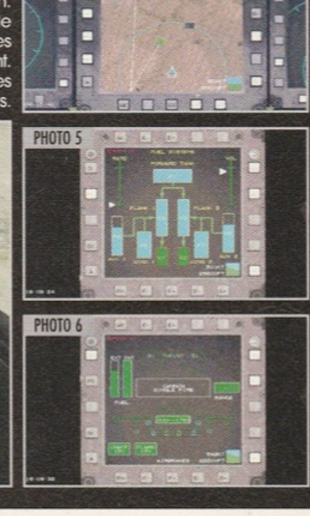
PHOTO 2



PHOTO 3
PHOTO 4



PHOTO 5
PHOTO 6



1 : L'intérieur du cockpit bénéficie, lui aussi, de l'éclairage venant de l'extérieur.
2 : Malheureusement, les mains et les jambes du pilote demeureront immobiles.
3 : Le M.F.D. de l'I.R.S.T. (caméra pouvant identifier un appareil ennemi dans les 10 miles).
4 : Le M.F.D. central en position navigation.
5 : Le M.F.D. en position de contrôle des systèmes d'alimentation en carburant.
6 : Le contrôle des propulseurs.

explose près de la carlingue au rugissement d'un ailier vous dépassant, tout a été prévu pour que l'on soit baigné dans l'environnement. La musique quant à elle est le désormais habituel mélange de techno new age qu'on semble nous imposer depuis quelques simulations. La mayonnaise n'a pas pris avec moi mais je suis un garçon très fermé aux belles choses. Euh non, en fait, la musique est vraiment ridicule, artistiquement (ok, ça se discute mais vous ne l'avez pas entendue !) et techniquement.

Intelligence artificielle

Le premier pas important dans la simulation d'un combat aérien accompli par F22 ADF est le fait qu'un avion piloté par ordinateur tente de rester dans son domaine de vol. Il est exceptionnel de voir un gros transporteur ou un quadriréacteur civil tenter d'échapper à un missile en entamant un looping. La deuxième chose importante est que tous les avions rencontrés sont eux aussi contraints dans leur domaine de vol par le système de six degrés de liberté qui inclut la force d'inertie. Les dogfights seront redoutables et souvent mortels et c'est à la fin de l'un d'entre eux qu'on comprendra enfin pourquoi la plupart des aéroplanes ont une durée de vie en cas de conflit se limitant à une dizaine de minutes.

Ennemis au sol et en l'air

Les ennemis rencontrés sont de tout type. Les menaces peuvent prendre la forme de lanceurs Sam ou de canons anti-aériens, ou encore d'avions aussi redoutables que le F-15, le Rafale, le F-14 auxquels viendront s'ajouter tous les appareils d'export d'origine soviétique (SU-27, SU-30, Mig-29). Les véhicules au sol ne sont pas en reste pour autant. On remarque de même leur grande qualité de modélisation et, grande première dans la simulation, ils peuvent accélérer et évoluer à différentes allures.

Conclusion

Il a été bien dur de rédiger ce test en essayant de s'affranchir totalement de l'énumération d'une très longue liste de qualités.



▲ Le HUD n'est pas tout le temps un modèle de lisibilité.



▲ Les textures du terrain prendront un différent aspect selon l'heure du jour et l'éclairage.

Sachez toutefois que cette simulation est certainement la meilleure qui ait été réalisée jusqu'à présent. Malgré cela, j'ai l'impression que DID a frôlé de peu la perfection dans quelques domaines, et je me suis pris à établir une liste de regrets. Celle-ci est heureusement courte : j'ai trouvé une certaine carence dans la représentation des bâtiments au sol, notamment dans le cas des villes où ces derniers auraient dû être plus nombreux. De même, il est fort dommage que le joueur ait été limité au pilotage d'un seul appareil malgré le grand intérêt de ce dernier d'un point de vue ludique. La configuration minimale elle aussi m'a fait tiquer, mais dans le même temps, je me suis pris à souhaiter qu'une foule de détails graphiques supplémentaires aient pu être inclus pour les machines du proche avenir. Mais le point le plus noir à mon goût est la grande difficulté que l'on mettra à réussir une mission d'apparence simple. Il aurait en effet été sympa que l'option "easy" soit un peu plus "easy". Mais pour y remédier, on n'aura qu'à passer plus d'heures en mission d'entraînement. Malgré cela, F22 ADF est LE simulateur à acquérir en ce moment, en attendant mieux, c'est-à-dire Total Air War.

Bob Arctor

+ L'approche réaliste
+ L'apprentissage du maniement du F22 : un véritable challenge.
+ L'esthétique d'une beauté et d'une qualité rares.
+ Les possibilités qui me donnent des frissons partout.
+ Le résultat très impressionnant.
- L'absence de dynamisme dans les campagnes.
- La configuration minimale requise.
- La trop grande difficulté de nombre des missions.

EN DEUX MOTS

F22 ADF est incontestablement le meilleur simulateur de ces derniers temps, malgré quelques petits défauts qui l'éloignent un peu de la perfection. Passionnés et nouveaux venus, n'hésitez pas une seconde.



TECHN. 90 DESIGN 90 INTÉRÊT 91



Si Screamer 2 avait déjà marqué les esprits, Screamer Rally va finir d'enfoncer le clou. Décidément les jeux de courses sont à l'honneur ce mois-ci, à croire que le Père Noël roule en caisse.

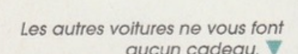
Screamer Rally

MEGASTAR joystick

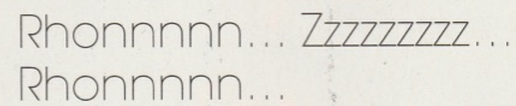
Course de voitures pour tous joueurs - PC CD-Rom



Vous l'avez remarqué (dites oui, merci), les courses de voitures se bousculent vraiment au portillon en ce mois de décembre. Noël n'y est sûrement pas étranger, car il paraît que les gens aiment faire des cadeaux à cette occasion. Plein de cadeaux, même. Certains les achètent au dernier moment chez "Tout à dix francs", d'autres se prennent le chou pour trouver un bidule aussi original que moche à offrir à leur belle-mère (ne niez pas, on l'a tous fait), et le reste stagne dans la banalité des offrandes classiques, mais toujours appréciées (boîte à savon, oranges, écharpe, ensemble Home Cinéma Dolby Surround). Ah oui, j'oubliais les jeux vidéo, qui, depuis dix ans, ont remplacé les Lego et autres Docteur Maboul dans la panoplie des incontournables. Soit dit en passant, c'est bien dommage, car c'est avec émotion que je repense aux incroyables aventures qui se déroulaient dans ma base spatiale. Il faudra que je vous en parle un jour, mais là je sens que vous n'en avez rien à foutre de ma base spatiale. OK, je cède à la pression populaire, mais j'y reviendrai une autre fois, quoiqu'il m'en coûte. Bon, si vous avez tenu jusqu'ici, c'est que vous voulez vraiment que je vous parle de Screamer Rally. C'est pas que j'en aie pas envie, mais il est cinq heures du mat' et disons que j'ai connu des moments plus pêchus. En fait j'ai un putain de coup de barre, pour tout vous dire. Qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour payer sa facture France Télécom, j'vous jure. Allez mon gars Fishbone, c'est pas le moment de flancher, y a de l'octet à tester. Et du bon, qui plus est.


Les autres voitures ne vous font aucun cadeau.





Zzzz… Hein ? Quoi ? Heu, désolé, j'étais en train de réfléchir à un truc super important. De quoi on parlait déjà ? Ah oui, du bon octet à tester. Ouais, faut quand même pas oublier que Screamer Rally est la suite de Screamer 2, un excellent jeu, vieux d'environ un an. Alors, si la logique de l'évolution est respectée, le p'tit dernier devrait vraiment casser des briques. Histoire de ne pas mettre le traîneau avant les rennes, commençons par installer le jeu sur le tout nouveau Pentium II qu'on va bientôt vous offrir. Oui, je sais, ce n'est chronologiquement pas possible, mais c'est une sorte d'Escher littéraire. Un peu de respect pour les artistes SVP.

Quatre véhicules différents n'attendent que vous pour tâter du bitume.



▲Bah là, suffit de lire, hein, c'est marqué en gros.

Bien voir, bien vu

Quatre vues différentes vous sont proposées. Une interne en plein écran et trois externes. Dommage qu'il n'existe pas de vue avec un tableau de bord, comme dans Toca Touring Tour. Peut-être pour Screamer 4 ?









Quelques secondes après que l'installation a terminé de vous faire perdre du temps de sommeil, le programme de configuration teste en détail ce qui se trouve sur vos ports PCI et ISA. Admettons que vous possédiez la même bécane que celle du test, à savoir un Pentium 200 MMX avec une carte Mystique et une 3Dfx, vous saurez alors que le transfert vidéo est de quatre-vingt-dix mégabytes par seconde en VGA, et soixante mégabytes par seconde en SVGA. Vous aurez également la confirmation que le programme a reconnu la marque de vos cartes d'accélération 3D, ce qui vous met tout de suite en confiance quant à l'éventuelle compatibilité de ces dernières. Remarquez, 3Dfx et Mystique, c'est quand même pas les plus rares. Vient ensuite le délicat moment de choisir le type d'affichage que vous désirez utiliser pendant le jeu. Les possibilités sont au nombre de six, et s'énumèrent comme suit : haute ou basse résolution, 256 ou 65 000 couleurs, accélération hardware 3D ou 3Dfx natif. C'est clair, simple, sans prise de tête. Comme on n'est pas des masos, commençons par voir ce qui nous attend avec la version Glide du moteur 3D. Comme ça si c'est pourri avec la 3Dfx, je n'aurai pas besoin de me taper les autres modes vidéo, ça ira directement dans les tests brefs. J'ai un futon qui m'attend, moi, faut quand même pas oublier.

OK d'accord, je ne suis pas couché.

Manifestement, les neuf heures de sommeil ça sera pour plus tard. Comme dans les précédents épisodes, l'introduction n'est ni plus ni moins qu'une démo du jeu proprement dit. Et ce qui est affiché est tout simplement magnifique, ce qui a la double conséquence de me donner un zeste de courage et de me dire que finalement mon futon est bien où il est. Hé, hé, je sens qu'on ne va pas être déçu du voyage. Après avoir rentré son petit nom (vraiment petit car long de trois lettres au maximum), le menu principal vous fait enfin l'honneur de sa présence. Outre la configuration du jeu et le menu multi-joueurs, trois types de courses sont à votre disposition. Le mode arcade propose de participer à une course unique, sans autre formalité. Seuls quatre circuits sont alors proposés, les autres n'apparaîtront qu'après vos victoires dans le mode championnat. Effectivement, ce dernier fonctionne suivant un système de divisions, ce qui, pour être plus clair, signifie que pour accéder à de nouveaux tracés il faut d'abord terminer en tête de tous les précédents. Par exemple, la première division propose les quatre circuits du mode arcade. Bon. Il faudra être vainqueur de cette division pour passer à la division deux, elle- même composée des quatre premiers circuits, plus un nouveau. Rebelotte ! Il faudra vous retaper les épreuves déjà connues et finir premier de cette deuxième division pour accéder à la troisième, etc. Mais, rassurez-vous, certains aspects de la course changeront, comme la météo (neige, pluie) ou l'heure de participation (jour, nuit). Enfin, le mode "contre la montre" n'a d'autre fonction que de vous permettre de vous entraîner sur le circuit de votre choix, et, pourquoi pas ? de faire exploser le record du tour au passage. Une voiture "ghost" apparaît alors pour vous permettre de vous battre contre vous-même et d'analyser vos défauts (la voiture ghost utilise l'enregistrement de votre meilleur tour).

Un championnat, un !

Le premier circuit du mode championnat vous propose d'aller rouler en Chine. Pourquoi pas ? Vous verrez peut-être Lara en train de faire de l'auto-stop (on peut toujours rêver). Tout commence par une présentation du tracé, elle-même en 3D, exception faite de deux types d'icones bien utiles. Les premiers vous indiquent les différents revêtements constituant la piste (terre, gravillons, pavés, neige, sable, boue), les seconds indiquent la difficulté de la course dans son ensemble (sur une échelle de un à trois). Au moins, vous savez à quoi vous en tenir. C'est maintenant



▲ *Remarquez les gravillons que vous soulevez derrière vos roues.*

l'heure du choix de la voiture et quatre véhicules différents n'attendent que vous pour tâter du bitume. Deux tractions avant et deux 4 x 4 ayant chacune une vitesse de pointe différente, voilà les principales différences entre les bolides, outre leur carosserie. Les 4 x 4 sont a priori plus faciles à conduire, mais ont une vitesse de pointe inférieure. Mouais. Ch'ais pas quoi prendre. Bon allez, sélectionnons la Sonell (une 205 Rallye), c'est elle qui propose la plus grande vitesse avec 185 km/h. De toute façon, on peut changer de caisse entre deux courses, ça coûte rien d'essayer. Hop, j'appuie sur entrée, toute l'impatience du monde au bout des doigts. Arghhh ! Encore un menu ! Cette fois, il s'agit de savoir si vous voulez changer les réglages de votre caisse ou bien utiliser les valeurs standard. Hop, vive le standard, on reparlera des réglages plus tard lorsque le besoin s'en fera vraiment sentir.

C'est pas trop tôt.

Ahhhh, ça charge enfin. Merde, ça commence mal, je suis en dernière position. Sixième sur six concurents, va falloir jouer des coudes aux premiers virages. Le décompte arrive à peine à zéro que les lascars s'élancent comme des barges sur la piste asiatique. OK, à fond les gaz, et que le meilleur gagne ! Les roues soulèvent la poussière, tandis que la 3D s'occupe de provoquer des "ohhh" et des "ahhh" d'admiration. Je rappelle que nous parlons de la version 3Dfx, et, ma foi, cette carte est décidément un petit bijou. L'animation est d'une extrême fluidité, sans à-coup ni ralentissement, même lorque toutes les voitures sont présentes à l'écran. De plus, le graphisme bénéficie de cet effet de flou si efficace pour gommer les pixels, ce qui le propulse directement au sommet de mon estime. C'est tout simplement magnifique, qu'il s'agisse des superbes abords du circuit ou de la modélisation des voitures. Non, vraiment, on est loin des quinze frames par seconde dont pomme de terre vous parlait dans le bêta test du mois dernier. C'est beau, fluide et rapide, un point c'est tout. Par contre, le clipping est également de la partie, car les objets s'affichent un peu tard à mon goût. De plus, des lignes horizontales (jonction entre les textures) apparaissent régulièrement sur la piste, ce qui fait quand même un peu désordre. Je fais la fine bouche, peut-être, mais le moteur de F1 Racing n'a pas ce genre de défauts. Rassurez-vous, c'est très loin d'être catastrophique et vous n'y prêterez même pas attention lorsque vous serez absorbé par la course.

De bons pilotes qui n'en veulent

C'est pas pour dire, mais ils sont loin d'être des tanches, les autres pilotes. Vous devrez piloter au plus fin pour ne pas vous faire distancer comme un malpropre, car un simple tête-à-queue suffit à vous faire perdre une dizaine de secondes. Heureusement les autres voitures ne sont pas infaillibles non plus, et rien ne les empêchera de se mettre en vrac à la prochaine épingle à cheveux. En fait, de nombreux traquenards sont présent tout au long de la piste, et certains ne par-

Mettez une carte dans votre moteur

Afin de ne léser personne, les programmeurs proposent de faire tourner Screamer Rally sur tous les types de machines. Que vous possédiez une carte accélérée 3D ou non, Milestone a pensé à vous. Cela ne signifie pas qu'il n'y aura pas de déçus.



3Dfx : le summum, le top, la référence. Les qualificatifs manquent pour décrire le côté exceptionnel du jeu dans sa version 3Dfx. La perfection, pourrait-on presque dire.



Matrox Mystique : bien que les textures soient assez pixellisées, l'animation est fluide et rapide. En fait, Screamer Rally ne se concoit qu'avec une carte d'accélération 3D.



Basse résolution, 256 couleurs : du VGA en 256 couleurs, c'est à la portée de toutes les machines. Un Pentium 133 fera l'affaire pour afficher les tas de pixels colorés de manière correcte.



Basse résolution, 65 000 couleurs : la différence visuelle avec mode 256 couleurs n'est pas énorme. Pas de problème à partir d'un Pentium 150.

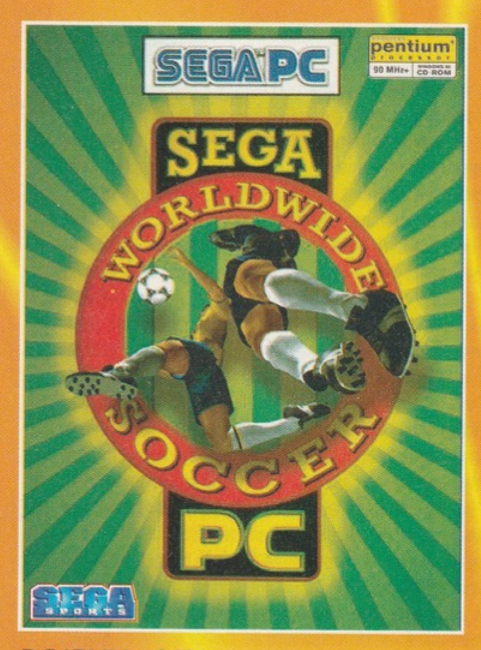


Haute résolution 256 couleurs : un Pentium 200 MMX n'arrive même pas à rendre le soft jouable. L'animation est saccadée à outrance, un vrai calvaire.



Haute résolution 65 000 couleurs : reprenez la légende de la haute résolution en 256 couleurs, et ajoutez catastrophe, débacle, slide-show.

ENFLAMMEZ votre PC pour les fêtes de fin d'année !



PC JEUX - 91%
"La nouvelle référence du genre !"

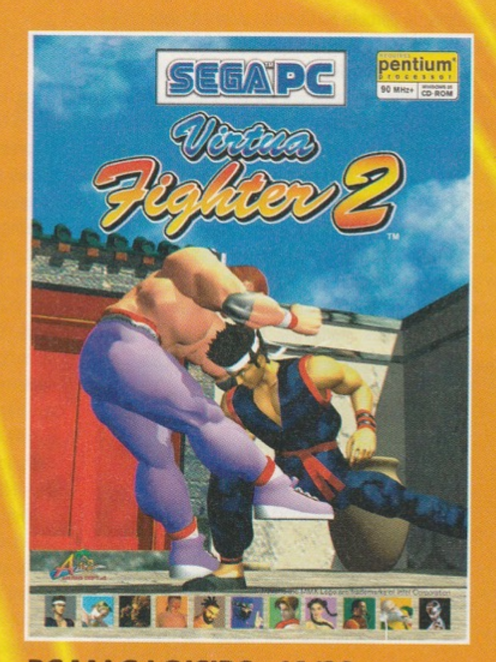
GEN 4 - HIT ★★★★
"Le jeu de foot à posséder absolument."

PC FUN - 17/20
"Sega nous gratifie d'un excellent jeu, jouable et complet."

PC MAG LOISIRS - 16/20
"Worldwide Soccer est un excellent jeu de foot-arcade, aussi jouable que spectaculaire."



du meilleur jeu de sport sur PC



PC MAG LOISIRS - 16/20
"Le meilleur jeu de combats en 3D sur PC. Un hit !"

GEN 4 - HIT ★★★★
"Une conversion flamboyante."

PC JEUX - 89%
"Virtua Fighter 2 a gagné en beauté sa couronne de meilleur jeu de combat sur PC."

PC PLAYER - Très Bon
"Une vraie réussite et un jeu immanquable pour les fous d'action. Bravo Sega !"



PC TEAM - 90%
"C'est l'éclate assurée pour les amateurs, petits et grands."

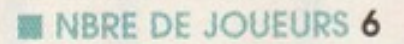
PC JEUX - 81%
"Comme toujours Sonic fait preuve d'une grande qualité de réalisation et d'une bonne dose de fun !"



SITE WEB :
http://www.sega-europe.com



Vous ne verrez plus votre PC de la même façon.



■ JOUABLE SUR **PENTIUM 133 - 16 MO RAM - CARTE ACCÉLÉRÉE 3D** ■ EDITEUR **VIRGIN**
■ DÉVELOPPEUR **MINESTONE** ■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **6**



REMARQUE:
Screamer Rally tourne sous DOS. La vache, ça fait un bout de temps qu'on n'a pas vu ça.

TIP TECHNIQUE :
A moins de jouer en VGA et de faire un saut dans le temps, il faut impérativement posséder une carte d'accélération 3D pour profiter de Screamer Rally (3Dfx, Mystique, etc.).

TIP JEU :
La voiture se manie bien mieux au clavier qu'au volant, pour le cas où vous en posséderiez un.



▲N'hésitez pas à donner des coups de volant pour calmer les fourbes.

Le mode deux joueurs est un modèle de réalisation (3Dfx). ▼



donnent pas une éventuelle erreur de pilotage. Je pense notamment à ces bosses situées en pleine entrée de courbe ou à ces "tremplins" qui vous font décoller comme une crêpe un jour de mardi gras. Un coup de volant mal senti et c'est direct dans le décor. Si vous avez sélectionné l'option "dégats", chaque choc important affaiblira votre voiture, cette dernière perdant alors de la vitesse de pointe et de l'adhérence de façon significative. Faut faire gaffe, quoi. Le contrôle de la voiture est, à ce sujet, un modèle de maniabilité. On "sent" la lourdeur de cette dernière, son inertie, et prendre des virages en total dérapage s'apprend très vite. L'anticipation des courbes est donc le maître mot, et seule cette méthode vous permettra de trajecter comme un vrai pro. Mais on parle, on parle, et je viens juste d'arriver bon dernier de la course. Un replay me permet de revoir mes "exploits" sur toute la longueur de l'épreuve, ça serait dommage de ne pas en profiter. Pas de surprise, c'est toujours aussi beau à regarder.

Ingénieur en mécanique

La deuxième épreuve se déroule au Canada, avec ses pins et ses cabanes. Même topo que pour la Chine, c'est d'une grande beauté et ça bouge très bien. La valse des courses s'enchaîne donc dans un tourbillon d'euphorie et le moment est venu de vous parler des modifications à effectuer sur votre bagnole. Si les courses se déroulant sur le sec peuvent très bien s'accomoder des réglages standard, celles ayant une piste sableuse ou mouillée nécessitent quelques interventions. Six points mécaniques sont ainsi paramétrables, à savoir la course du volant, la puissance des freins, le type et la pression des pneus, et enfin la dureté des suspensions avant et arrière. Chaque point peut recevoir une valeur de un à cinq, trois étant la valeur moyenne. Pour vous donner un exemple, le sable est redoutable avec des réglages inadaptés. Vous n'aurez aucune





chance de gagner si vous ne dégonflez pas les pneus et ne durcissez pas la suspension. Même chose pour la neige, qui demande des pneus spéciaux et bien gonflés, ainsi qu'une suspension plus souple. A vous d'affiner tout cela en fonction de votre conduite, et sachez que vous pourrez sauvegarder vos quatre configurations préférées.

Pot pourri

Mais je parle, je parle, et j'aperçois déjà la fin de mon texte. Va falloir conclure, comme qui dirait. Alors dans le désordre où ça se présente, je vais vous faire part de mes dernières remarques (z'êtes prévenu, je vous donne ça un peu en vrac). Screamer Rally propose quatre vues différentes : une interne en plein écran et trois externes. Oubliez un éventuel tableau de bord, il n'y en a pas. C'est bête, j'aime bien conduire à l'intérieur de la voiture, moi. Ensuite, la partie multi-joueurs... ben, en fait, on ne sait pas, vu que la version non finalisée testée et patati et patata... Remarquez, ça doit être super. On en reparlera dans la rubrique réseau. Par contre, deux joueurs pourront jouer sur le même écran grâce au split horizontal de ce dernier. Une excellente idée, surtout que techniquement le moteur suit très bien. C'est toujours aussi beau et aussi fluide, avec l'utilisation de la 3Dfx, je le rappelle. Si vous ne possédez malheureusement pas encore cette carte, je vous invite à consulter l'encadré consacré aux différentes versions proposées. A la rubrique des anecdotes, sachez que les six circuits et les quatre voitures de base semblent respectivement cacher un septième et un cinquième membre, que seuls ceux ayant terminé le championnat en mode normal et reverse auront le plaisir d'admirer. Enfin, il est intéressant de noter que le volant n'est pas, pour une fois, un périphérique indispensable, puisque la maniabilité est bien meilleure au clavier qu'avec celui-ci. Bon, je crois n'avoir rien oublié. Ah si, la musique est plutôt cool, style techno et jungle, mais les bruits de moteurs sont assez moyens. Que voulez-vous, personne n'est parfait, et il fallait bien quelques défauts pour contrebalancer tous les compliments que mérite ce soft. Au final, pour conclure sur une fin concluante, Screamer Rally est aux courses d'arcade ce que F1 Racing est aux simulations de voitures, à savoir le top. Ni plus ni moins. Mais, comme pour ce dernier, le nirvana passe par la possession d'une 3Dfx. Une fois de plus.

Fishbone

- + Une version 3Dfx qui fait de Screamer Rally la nouvelle référence en la matière.
- + Une excellente maniabilité au clavier.
- + Des circuits superbes et très longs.
- − Quelques bugs d'affichage et du clipping.

EN DEUX MOTS

Screamer Rally reprend le flambeau de son prédecesseur et devient incontestablement la nouvelle référence des courses de voitures orientées arcade



IL NE SUFFIT PLUS D'ÊTRE BLONDE À FORTE POITRINE POUR VIVRE DES **AVENTURES** EXCITANTES...

DEMENTIA™

"UNE **JOUABILITE** AUSSI EXEMPLAIRE QUE LA QUALITÉ DU PRODUIT (..) LE **DELIRE** DES DÉCORS S'ASSOCIE À L'**HUMOUR** DU SCÉNARIO POUR UN RÉSULTAT UBUESQUE !" - JEU **MEGASTAR** - JOYSTICK

DISPONIBLE SUR 5 **CD** EN VERSION FRANCAISE INTÉGRALE











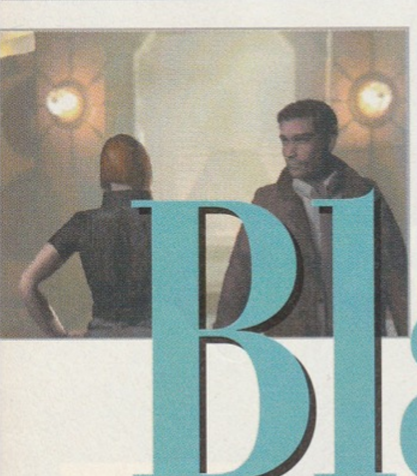
Test









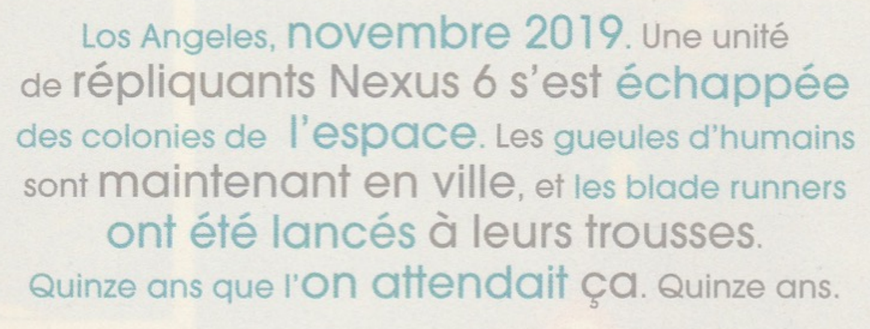


Blade Runn

Aventure pour tous joueurs - PC CD-Rom



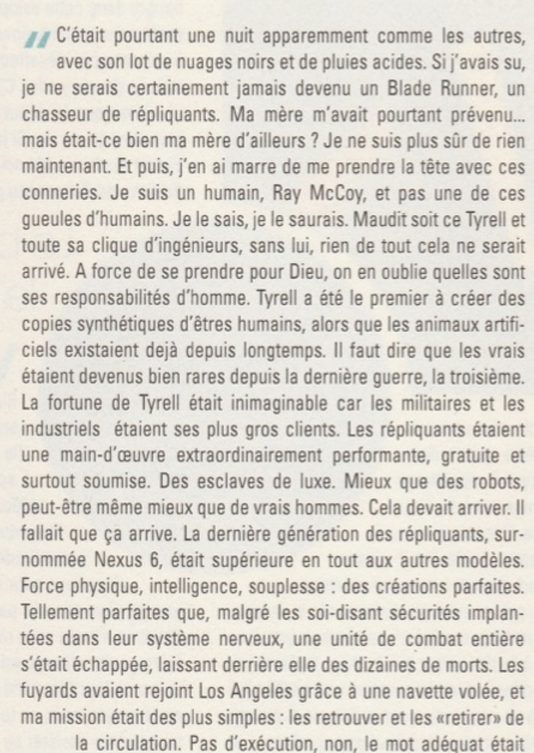




Los Angeles, **novembre 2019**. Une unité de **répliquants Nexus 6 s'est échappée** des colonies de **l'espace**. Les gueules d'humains sont **maintenant en ville**, et les blade runners **ont été lancés à leurs trousses**. Quinze ans que l'**on attendait ça**. Quinze ans.



"C'était pourtant une nuit apparemment comme les autres, avec son lot de nuages noirs et de pluies acides. Si j'avais su, je ne serais certainement jamais devenu un Blade Runner, un chasseur de répliquants. Ma mère m'avait pourtant prévenu... mais était-ce bien ma mère d'ailleurs ? Je ne suis plus sûr de rien maintenant. Et puis, j'en ai marre de me prendre la tête avec ces conneries. Je suis un humain, Ray McCoy, et pas une de ces gueules d'humains. Je le sais, je le saurais. Maudit soit ce Tyrell et toute sa clique d'ingénieurs, sans lui, rien de tout cela ne serait arrivé. A force de se prendre pour Dieu, on en oublie quelles sont ses responsabilités d'homme. Tyrell a été le premier à créer des copies synthétiques d'êtres humains, alors que les animaux artificiels existaient dejà depuis longtemps. Il faut dire que les vrais étaient devenus bien rares depuis la dernière guerre, la troisième. La fortune de Tyrell était inimaginable car les militaires et les industriels étaient ses plus gros clients. Les répliquants étaient une main-d'œuvre extraordinairement performante, gratuite et surtout soumise. Des esclaves de luxe. Mieux que des robots, peut-être même mieux que de vrais hommes. Cela devait arriver. Il fallait que ça arrive. La dernière génération des répliquants, surnommée Nexus 6, était supérieure en tout aux autres modèles. Force physique, intelligence, souplesse : des créations parfaites. Tellement parfaites que, malgré les soi-disant sécurités implantées dans leur système nerveux, une unité de combat entière s'était échappée, laissant derrière elle des dizaines de morts. Les fuyards avaient rejoint Los Angeles grâce à une navette volée, et ma mission était des plus simples : les retrouver et les «retirer» de la circulation. Pas d'exécution, non, le mot adéquat était bien «retrait». Je me souviens très bien comment tout cela a commencé, alors que je rentrais d'une patrouille plutôt calme. Seule une grand-mère hystérique avait pertubé cette nuit terne, mais néanmoins riche en canettes de bière. C'est vrai, avec cette atmosphère pourrie, vous veniez à peine de boire que votre gorge était déjà sèche. Heureusement que la bière d'algue n'était pas chère, ce nétait pas avec mes quelques chinyens de salaire que j'aurais pu faire beaucoup de choses. Je suis vieux maintenant, mais je me rappelle de tout. Laissez-moi vous raconter mon histoire, si vous le permettez. S'il vous plaît, il faut que vous sachiez, que l'humanité sache".



2019, l'année Nexus

"Des animaux massacrés, mais qu'est-ce que vous voulez que ça me foute ? C'est pas mon boulot ça ! Envoyez quelqu'un d'autre...» Mais le commissaire ne voulait rien savoir. J'étais son seul homme disponible, et un bleu en plus. Il n'allait pas se gêner. Deckard était déjà occupé et Holden avait dit adieu à ses dents, suite à sa rencontre mouvementée avec un répliquant. il n'y avait vraiment plus que moi. Comme, en plus, mon supérieur n'était pas du genre compréhensif et patient, je décidai de ne pas insister et de me rendre sur les lieux sans autres protestations. Alors que mon véhicule se posait doucement devant le magasin de RUNCITER, le propriétaire de l'animalerie, je ne me doutais pas qu'à partir de ce moment ma vie entière basculerait. Après avoir demandé au policier en faction de me faire partager ses premières constatations, je me décidai à entrer dans le bâtiment pour voir plus précisément de quoi il retournait. RUNCITER était là, devant moi, en train de se lamenter sur les millions de chinyens qu'il venait de perdre. Effectivement, les agresseurs avaient froidement et méthodiquement tué tous les animaux du magasin. D'après RUNCITER, ils s'agissait de vrais animaux et, si c'était le cas, la perte était inestimable. Mouais. Je n'avais pas confiance en ce type, et j'ai plus tard eu la confirmation par le labo que la moitié des bêtes avaient une moelle épinière synthétique. Tiens, tiens, pas si irréprochable que ça, le proprio. Par chance, la caméra de surveillance avait enregistré quelques images avant d'être détruite par les malfaiteurs. L'analyseur photographique, l'Esper comme on dit, me fut par la suite d'un grand secours pour isoler le visage du principal suspect. RUNCITER prétendait que les répliquants étaient les responsables de cette boucherie. Il me parla également d'une certaine Lucy, son employée, une fillette de quatorze ans, qui semblait être de mèche avec les coupables. Cela ne m'étonna guère d'apprendre que ce vieux pervers n'avait pas que des intentions louables envers la petite. Vengeance ou simple barbarie ? Le sac de nœuds ne faisait que s'ouvrir.

Lucy... cette ravissante Lucy

"Après avoir fouillé le bureau utilisé par la fillette, je trouvai la facture d'un snack que je connaissais bien, situé en plein secteur asiatique. Le patron était l'un de mes informateurs occasion-



▲ *Les mouvements des personnages sont d'un réalisme saisissant.*

Vous, un Blade Runner, vous voici convoqué pour une banale affaire de massacre d'animaux. Hum, peut-être pas si banale que ça, finalement. ▶

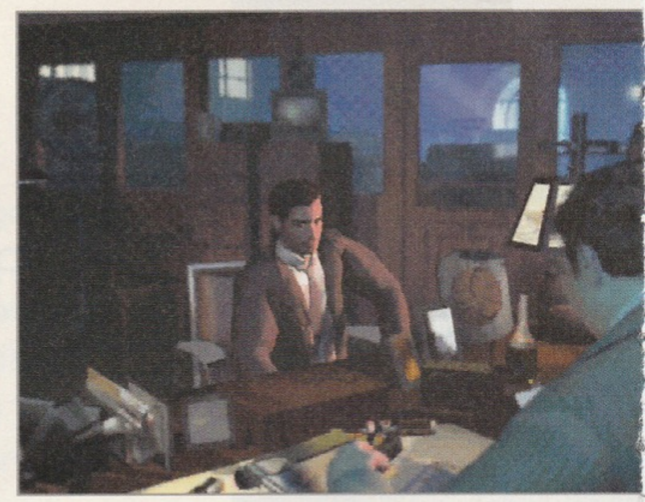


▲ *C'est décidé, je veux vivre dans le Los Angeles de 2019. Tant pis pour les radiations, c'est trop beau.*



▲ *Les séquences cinématiques sont dignes d'un vrai film.*

nels, et je décidai alors de me rendre à son établissement. Peut-être que la description de la jeune Lucy lui rappellerait quelque chose. Des cheveux mauves à quatorze ans, ça se remarque. Pas de chance, ce n'était pas le cas. Par contre, il m'invita à passer dans l'arrière-boutique pour discuter avec son nouveau cuisinier, au cas où. A peine avais-je commencé à cuisiner l'homme (quoi de plus normal) que celui-ci me balança une marmite de soupe bouillante à la tête avant de s'enfuir. Je l'évitai de justesse, mais j'avais manifestement dû toucher une corde sensible. Je me lançai alors à sa poursuite, mais le bougre avait déjà disparu. La rue était sombre et ne m'inspirait pas confiance. Je dégainai mon arme histoire de parer à toute nouvelle tentative d'agression, puis je fonçai vers le coin de la ruelle pour tomber nez à nez avec un clochard. Un peu plus et je tirais sur le pauvre



bougre dans cette saloperie d'obscurité. C'était une impasse, et la seule échappatoire possible était une porte permettant d'accéder à un entrepôt désaffecté. Je n'étais pas spécialement rassuré, mais je devais y aller. C'était mon job, tant pis pour ma vie. En fait, ce n'était que le début d'une longue et dangereuse enquête. La plus dure de ma vie. Si jamais j'en avais jamais eu une...»

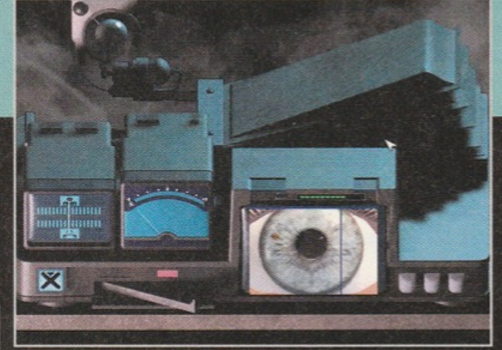
Extrait du livre «Mémoires de faucheur». Ray McCoy. 1991-20??. Editions du Renouveau génétique. Épuisé.

Le bonheur est dans le CD

Voici, résumées en quelques mots, les dix premières minutes du jeu Blade Runner. Dire qu'il aura fallu attendre treize ans avant que la Blade Runner Partnership (la société propriétaire des droits) se décide à accorder sa confiance à un éditeur de jeux vidéo... et deux ans et demi de plus pour que l'heureux élu ne parachève son œuvre ! Westwood Studios n'a effectivement pas hésité à prendre son temps pour créer ce qui est sans doute le jeu d'aventure le plus attendu par des dizaines de milliers de personnes. Combien d'entre nous ont effectivement fantasmé jusqu'à leur dernière goutte d'imagination dans l'espoir de jouer un jour à l'adaptation de leur film culte ? Combien ? Bon d'accord, je ne sais pas exactement, mais, en tout cas, bien plus que le nombre de spectateurs venus assister au dernier concert de Bloody Riff (groupe de trash metal originaire du Puits-la-Glotte-en-Besat, à dix minutes de Bartesgnac pour vous situer). Un vrai four. Enfin bref, nous avons attendu quinze ans pour jouer à Blade, et maintenant le jour de la délivrance est arrivé. Non, je ne vais pas vous faire poirauter tout le test pour finalement vous dire à quel point Blade Runner est fantastique. En fait, fantastique est un mot un peu faiblard, mais c'est le seul qui me vienne à l'esprit et qui ne soit pas trop vulgaire. Parce que sinon, si vous voulez, je peux vous le dire comme ça aussi : «Putain la vache, ce soft est dément, j'ai halluciné mon coma tellement j'ai trippé ma race.» Mais je sens quelques réti-

Ces gadgets qui vous ont fait rêver

Le test de Voight-Kampf, comme si vous y étiez. Vous devez commencer par calibrer l'appareil, puis vous devez poser une série de questions plus ou moins déstabilisantes (trois niveaux différents). Je vais vous en parler, de ma mère (ceux qui ont vu le film comprendront). ▶



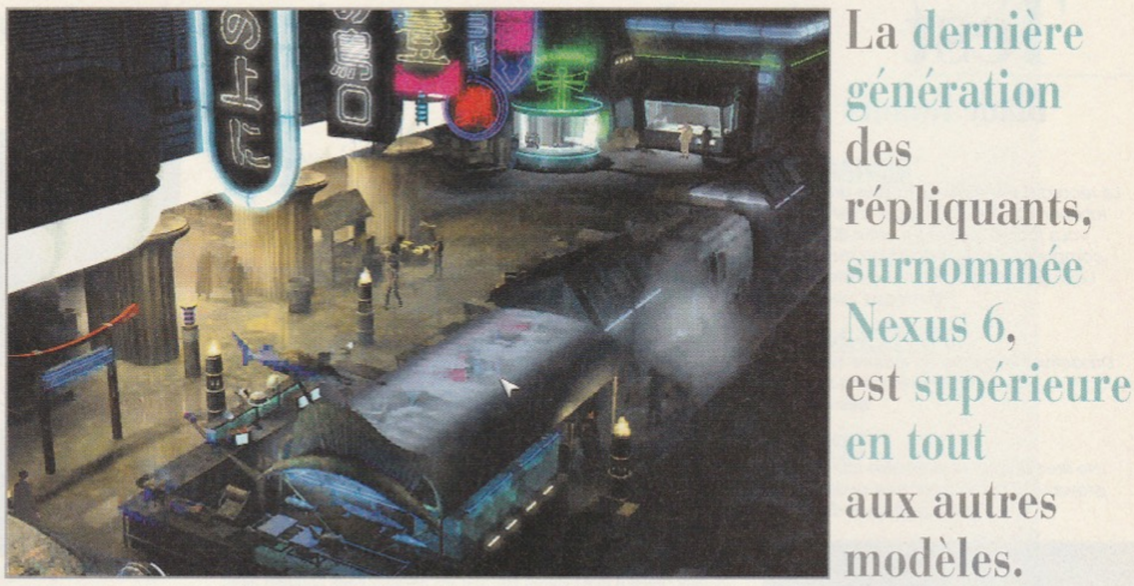




◀ L'Esper est ce fantastique appareil qui permet de zoomer dans les trois dimensions sur n'importe quel échantillon photographique. Il suffit de définir une zone précise pour que les plus infimes détails vous sautent aux yeux.



▲ *Que de la 3D, rien directement repompé du film.*



▲ Vous retrouverez les mêmes lieux que dans le film, mais sous des angles de vue différents.

La dernière génération des répliquants, surnommée Nexus 6, est supérieure en tout aux autres modèles.





▲ Pas de clé ? Bah, tant pis pour la serrure.



▲ Vous voici devant le magasin de RUNCITER, au tout début de l'aventure. Regardez bien partout, les indices sont présents en masse.

cences parmi notre lectorat du couvent de Chatenel-les-Parmes, on va donc redevenir plus «lisiblement correct». Mais putain de putain, quel jeu ! Houps, désolé.

Une histoire différente de celle du film !

Tout d'abord (désolé pour ceux qui ont déjà lu le reportage du mois dernier, va y avoir de la redite), il faut apporter quelques précisions importantes pour la bonne compréhension du schmilblick. Que cela soit clair, l'histoire de Blade Runner, le jeu, ne reprend pas exactement celle du film. Ce qui se comprend d'ailleurs fort bien, car cela aurait été un peu limite au niveau du suspense et des rebondissements scénaristiques. Exit donc les Harrison Ford en imper froissé et autre Rutger Hauer en bermuda moulant, ils n'ont pas eu leur place dans le script totalement original écrit pour le jeu. Pas rancunier pour autant, Louis Castle (le papa du soft) nous a toutefois déclaré qu'Harisson avait signalé son impatience de pouvoir jouer à la bête. Quand je vous disais que nous étions nombreux à l'attendre, ce satané programme. Par contre, que les puristes se rassurent, toute l'ambiance qui a fait le succès du film a été conservée, et Westwood a réussi à faire du neuf sans s'éloigner pour autant de la trame originelle. Ainsi, le personnage que vous incarnez, Ray McCoy, est, à l'instar de Deckard, un Blade Runner qui doit se lancer à la poursuite d'un petit groupe de répliquants. Sans dévoiler beaucoup de l'intrigue, ces derniers sont à la recherche d'un moyen de prolonger leur existence, comme l'ont fait sans succès leurs petits cousins du grand écran. De plus, de nombreux personnages secondaires ont été conservés, ce qui permet de ne pas trop sentir l'écart entre le jeu et le film, et ce malgré la différence de scénario. Par exemple, vous discuterez avec Tyrell, Rachel ou encore Sebastian, ces derniers ayant d'ailleurs les même voix que celles du film (VF et VO, pour autant que mon oreille ne me trahisse pas). Pour rattacher encore un peu plus le jeu au film, de nombreux clins d'œil font référence à ce dernier, dont l'histoire se déroule en fait parallèlement à celle du jeu. Cela peut prendre la forme d'une photo où l'on aperçoit Deckard (Harrison Ford) de dos, d'un indice commun (une écaille de serpent), d'un interrogatoire («Je l'ai déjà dis à votre collègue»), ou bien de répliques («J'en veux une épreuve tout de suite»). Bref, la référence est constante, et vous n'aurez aucun mal à vous plonger dans l'ambiance à la fois feutrée et étouffante de l'univers de Blade Runner.

Let's talk about graph'

Dire que le graphisme est incroyablement beau est à mon avis faire encore preuve de trop de retenue. De toute façon, vous voyez très bien de quoi je veux parler, il suffit que vous regardiez les photos. Que ce soit les séquences cinématiques ou le graphisme du jeu lui-même, le résultat dépasse toute les espérances. Commençons par parler des scènes cinématiques, qui valent leur pesant de cacahuètes synthétiques. L'introduction met tout de suite les choses au point, car elle seule suffit généralement à calmer les incontournables rabat-joie que nous avons tous dans notre entourage («Ouais, ça a l'air pas mal, mais



▲ Les nouveaux décors créés de toutes pièces collent parfaitement avec les anciens.

▲ L'hôtel désafecté de Sebastian est d'une rare beauté.

L'introduction met tout de suite les choses au point : elle seule suffit à calmer les incontournables rabat-joie.

REMARQUE

Le record du monde de la plus grosse installation est battu. 1,5 giga, c'est ce qu'il vous faudra libérer sur votre 80 mégas compressé pour l'installation maximum. L'installation minimum se «contente» de 180 mégas, une paille.

TIPS TECHNIQUE

Désactivez le cache en lecture Windows, si jamais l'animation subissait des «freeze».

TIPS JEU

Ne tirez pas sur la première cible qui se présente, il est souvent plus avantageux d'épargner que de retirer.



▲ La fameuse partie d'échecs du film n'a ici aucune importance.



▲ Un niveau du poste de police est spécialement aménagé pour vous entraîner au tir. En mode Combat, une croix rouge apparaît sur les cibles potentielles.

bon, c'est pas bien original, z'ont repris le film», etc.). Westwood a entièrement recréé les scènes de plan global du film, comme celle où l'on voit des vaisseaux survoler d'immenses cheminées industrielles crachant leurs flammes. Incroyable, c'est la même. Réalisée en 3D, à la main, mais la même. De la copie de maître, dans laquelle il n'y a ni un pixel de trop ni un pixel manquant. Je vois déjà le sourire narquois des mauvais esprits dire : «On vous l'avait dit, ils n'ont fait que recopier». Erreur, car si de nombreuses scènes ont effectivement été pompées, d'autres, encore plus nombreuses ont été créées de toutes pièces. Les plans rapprochés mettant en scène des personnages composent bien évidemment la majorité de cette création, et le résultat n'en est pas moins impressionnant. Les acteurs sont criants de réalisme, jusque dans la moindre ondulation de chevelure. Et je ne parle pas des expressions du visage, de la démarche et des mouvements en général, tout aussi réussis. C'est bien simple, la motion capture utilisée est la plus réaliste que j'aie pu voir, car les personnages bougent avec beaucoup de fluidité et surtout de naturel, à part peut-être les mains, qui sont un peu foirées. Vous comprendrez mieux à quel point l'effet est réussi lorsque vous verrez cela par vous-même.

3D par-ci, 3D par-là

Contrairement au phénomène connu consistant à en mettre plein la vue pendant l'intro pour «rattraper» ce qui va suivre, le graphisme du jeu proprement dit est tout aussi enthousiasmant. En fait d'enthousiasme, je dois vous avouer que j'ai littéralement bavé de plaisir quand s'est affiché le premier écran du jeu, le magasin de RUNCITER. Il faut préciser que, malgré les apparences, il s'agit de 3D calculée en temps réel, autorisant ainsi moult mouvements de caméra (ceux-ci étant par contre précalculés). Le jeu commence donc par un travelling d'enfer style cinéma pour ensuite se fixer sur le personnage principal, McCoy, alors qu'il descend de son véhicule. L'effet est saisissant, et vous retrouverez souvent ce genre d'animation transitoire, lorsque vous changerez de pièce par exemple. Outre la beauté intrinsèque du graphisme (qui est à propos en 640*480 et en true color !), les scènes fourmillent de détails, de petites animations, et surtout d'effets de lumière fabuleux (jusqu'à cinquante sources de lumière par écran). Vous savez, cette vapeur omniprésente associée à ces pales de ventilateurs tournant lentement, avec une lumière diffuse que l'on retrouve constamment dans le film.



▲ Le tat de pixels au premier plan est un personnage. Si, si, je vous assure.

Eh bien, vous retrouverez tous ces effets dans le jeu, réalisés encore une fois de main de maître (va falloir que je sorte le dictionnaire des synonymes, je commence à être à court de superlatifs). Comme il s'agit de 3D, aussi bien pour les décors que pour les personnages, ces derniers sont de ce fait influencés par l'éclairage. Par exemple, l'ombre créée par une pale de ventilateur se trouve projetée de façon réaliste sur le corps de McCoy si celui-ci se trouve dans les parages. De même pour les effets de vapeur et de lens-flare, logés à la même enseigne. Tout a été manifestement fait pour que le joueur baigne dans l'ambiance, ce qui était loin d'être évident à réaliser. Bref, les écrans sont plus beaux les uns que les autres et, outre les lieux déjà montrés dans le film, les endroits originaux collent parfaitement au reste des décors. Décidément, c'est à se demander où se trouve le défaut qui fait que rien ni personne n'est parfait. Et effectivement, le défaut est bien là, dans le graphisme des personnages. S'il reste relativement correct à distance moyenne, la pixellisation devient épouvantable dès que l'on se rapproche du premier plan. Je vais être un peu de parti pris en disant que l'on s'y habitue rapidement pour, finalement, ne plus trop le remarquer, mais j'exagère à peine. Pourtant, chaque perso utilise trente deux-mille polygones (au lieu des vingt mille annoncés le mois dernier, mea culpa). Il fallait un défaut, le voilà.

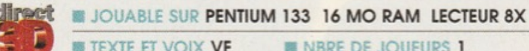
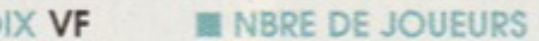
Les gadgets qui tuent

Au chapitre des gadgets que nous avons tous rêvé d'utiliser, viennent en tête l'Esper et le test de Voigth-Kampf. Le premier permet de faire des agrandissements sur des clichés 3D, même dans un axe qui à première vue n'est pas visible. Lorsque vous aurez des photos à votre disposition, il faudra les passer au peigne fin et assidûment rechercher l'indice qui fera progresser votre enquête. Cela se passe exactement comme dans le film, sauf que la reconnaissance vocale n'est pas de la partie. Pour le reste, vous retrouverez la voix suave de l'appareil, les petits cliquetis lors des zooms et surtout l'incomparable plaisir de trouver des indices sur une photo apparemment sans intérêt. Un vrai régal à utiliser, cet engin. Le test de Kreutzfeld-Ja... heu, machin, là, Voigth-Kampf, vous le connaissez tous. Il s'agit de cet appareil zarbi qui permet de faire la différence entre ce qui est humain et ce qui ne l'est pas. Chaque fois que vous l'utiliserez avec quelqu'un, vous devrez d'abord poser une question simple pour le calibrer. Ensuite, vous aurez trois boutons à votre disposition pour choisir de poser une question plus où moins déstabilisante. Un gros plan sur les réactions de l'iris ainsi qu'une jauge de réaction émotionnelle vous permettront de démasquer les éventuels humains artificiels. Si cela se produit, préparez-vous à



Pas beau à voir, le laboratoire génétique après l'attentat organisé par les répliquants. ▲

Le jeu



JOUABLE SUR PENTIUM 133 16 MO RAM LECTEUR 8X ■ ÉDITEUR VIRGIN ■ DÉVELOPPEUR WESTWOOD ÉTATS-UNIS

TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1

L'ordinateur portable du parfait Blade Runner

Qu'il s'agisse de témoignages, d'objets ou de vidéos, tout est stocké dans votre ordinateur portable, dès que vous avez trouvé quelque chose. Vous pouvez donc vous retrouver avec des centaines d'indices, que vous pourrez heureusement masquer à l'affichage grâce à certains filtres (afficher seulement les vidéos, ou bien les indices concernant telle enquête ou tel personnage). Si la première enquête concerne le massacre d'animaux, d'autres se grefferont bien vite sur celle-ci, comme le détournement de la navette remplie de Nexus, l'assassinat d'ingénieurs génétiques, ou encore le trafic d'armes de Chinatown. Il ne serait cependant pas étonnant qu'elles aient toutes une relation entre elles. C'est également ici que vous choisissez votre attitude pour parler aux personnages (poli, normal, agressif ou imprévisible). Si vous préférez, vous pourrez également choisir au coup par coup, en sélectionnant le point d'interrogation.







une course poursuite instantanée ou bien à tuer, oups, faire un "retrait" de la gueule d'humain grâce à votre arme. Les munitions disponibles au départ ne sont pas très efficaces contre les Nexus 6, mais vous aurez l'occasion, au cours de la partie, d'en acheter de plus redoutables. De plus, si vous voulez vous entraîner au tir, un niveau du centre de police est spécialement équipé pour ce genre de choses. A vous de tirer sur les bonnes cibles en avançant dans un décor inspiré des véritables rues du film. A la fin, un score vous indique votre résultat et celui des autres blade runners. Ne complexez pas si vous obtenez zéro, Deckard n'a eu que dix.

L'aventure aux multiples visages

Beaucoup d'entre vous s'inquiètent de savoir ce que vaut réellement l'aventure, s'il existe bien un jeu derrière cet habillage exceptionnel. Ceux qui sont passés sur IRC ce dimanche 9 novembre vers 1 heure se reconnaîtront. Et comme je leur ai déjà succintement répondu, le scénario est plus que bien ficelé, crédible et surtout loin d'être avare en surprises. Je ne donnerai pas d'exemple pour ne pas gâcher la joie de la découverte, mais sachez que vous ne vous ennuierez pas. Car, contrairement à un jeu d'aventure classique où tout est établi à l'avance et où chaque action s'effectue à un endroit précis, Blade Runner offre une grande liberté «invisible» d'action. Je m'explique, car je vois bien dans votre regard que c'est pas très clair, mon histoire de liberté invisible. Bon. Lorsque vous jouez, vous faites des trucs, vous dites des choses et ce, dans l'ordre que vous voulez ou que vous croyez pouvoir. Vous pensez que vous suivez un chemin précis, prévu par les programmeurs et que, finalement, votre aventure se résume à utiliser les bons objets aux bons moments. Et bien non, ce n'est pas comme ça qu'a été conçu Blade Runner. Louis Castle qualifie sa création de «jeu d'aventure en temps réel», car si les grandes lignes sont précisément établies, l'aventure peut se vivre de plusieurs façons. Cela veut dire que l'évolution de l'histoire dépend réellement de vos actions (ai-je tiré ou non sur ce type ?, ai-je mis trop de temps à le poursuivre et s'est-il sauvé ?, est-ce que j'ai trouvé tel indice qui me permette de dire tel truc à ce personnage ?, etc.), et que deux joueurs distincts pourront arriver à leur fins par des moyens différents. Louis explique cela par le fait que les programmeurs n'ont pas imaginé des actions précises, mais plutôt des comportements. Certes, vous avez la perpétuelle angoisse de n'être pas certain de «tout» voir et de peut-être passer à côté de trucs sympas, mais avouez que cette liberté d'action est quand même agréable, non ? En fait, le jeu va même plus loin puisqu'à chaque nouvelle partie, l'ordinateur recalcule qui est un répliquant et qui ne l'est pas. Certains diront que ça ne sert pas à grand-chose puisqu'il est rare que l'on rejoue à un jeu d'aventure deux fois. En un sens, ce n'est pas faux et j'avoue que moi-même je ne suis pas convaincu que beaucoup de joueurs appuieront sur «new game» après une aventure de trente heures. Ou alors si, mais peut-être quelques mois plus tard. Trente heures de jeu, c'est effectivement le temps estimé par Westwood pour voir une des fins de Blade Runner. Tout ce que je peux vous dire, c'est qu'il existe trois niveaux de difficulté qui compliquent plus ou moins les indices et les enquêtes que vous mènerez.

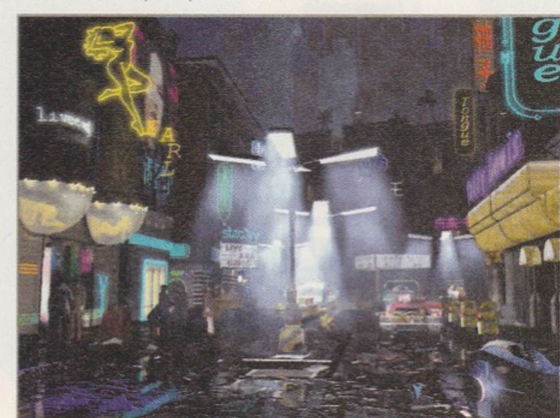
Tout ça pour vous dire...

••• que Blade Runner est un grand jeu, qui ne propose pas uniquement un titre illustre pour séduire les nombreux acheteurs potentiels. Tout y est : beauté, scénario, ambiance, musiques (refaites avec brio), voix, tout. De plus, l'ergonomie est optimale puisqu'un seul pointeur de souris permet de tout faire. Seule change la couleur du curseur en fonction de ce que vous voulez faire, avouez qu'on peut difficilement faire plus simple (vert pour actionner, bleu pour se déplacer, rouge pour tirer, double-clic pour courir). Voilà. J'espère avoir réussi à vous faire partager le plaisir, pour ne pas dire la jouissance (si, si, n'ayons pas peur des mots), que j'ai ressenti en jouant à cette adaptation de Blade Runner. Franchement, Westwood a vraiment effectué un travail fantastique, qui mérite vraiment d'être salué. Tout le monde les attendait au tournant après la relative déception de Lands of Lore 2, et je n'aurais pas aimé être à la place des programmeurs pendant ces deux ans et demi de production. Merci à PK. Dicks pour son excellente nouvelle, à Ridley Scott pour son excellente adaptation de la nouvelle, et enfin à Westwood pour son excellente adaptation de l'adaptation de la nouvelle. Merci également aux Taïwanais pour les jolies machines qu'ils nous vendent et qui nous permettent de jouer à Blade Runner, merci à Bill G... non, on n'ira pas jusque-là quand même. Pourtant, il doit en rêver souvent des moutons, lui, mais pas forcément des mêmes.

Fishbone



▲ Les répliquants vous ont chopé, mieux vaut trouver une solution rapide pour vous enfuir.

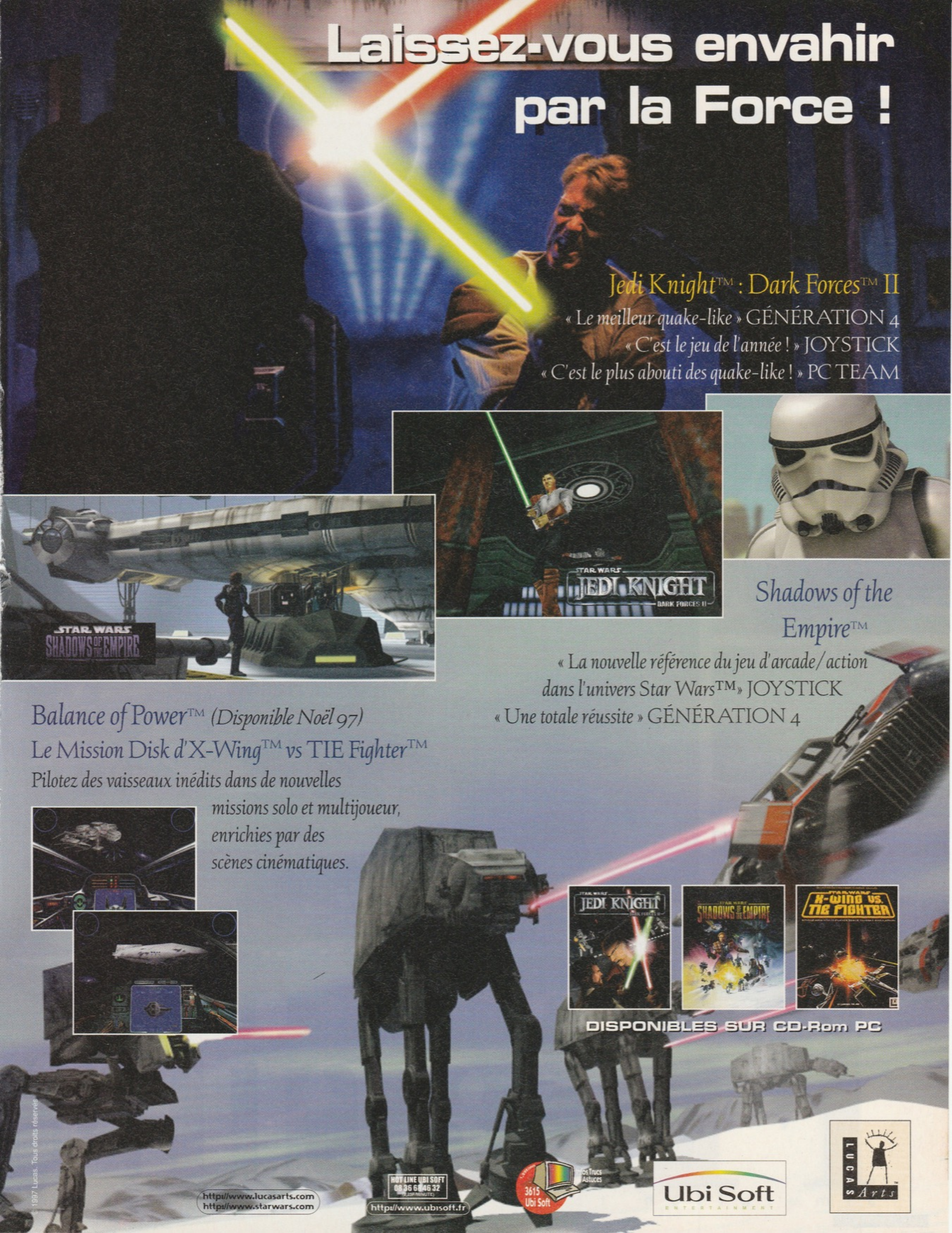


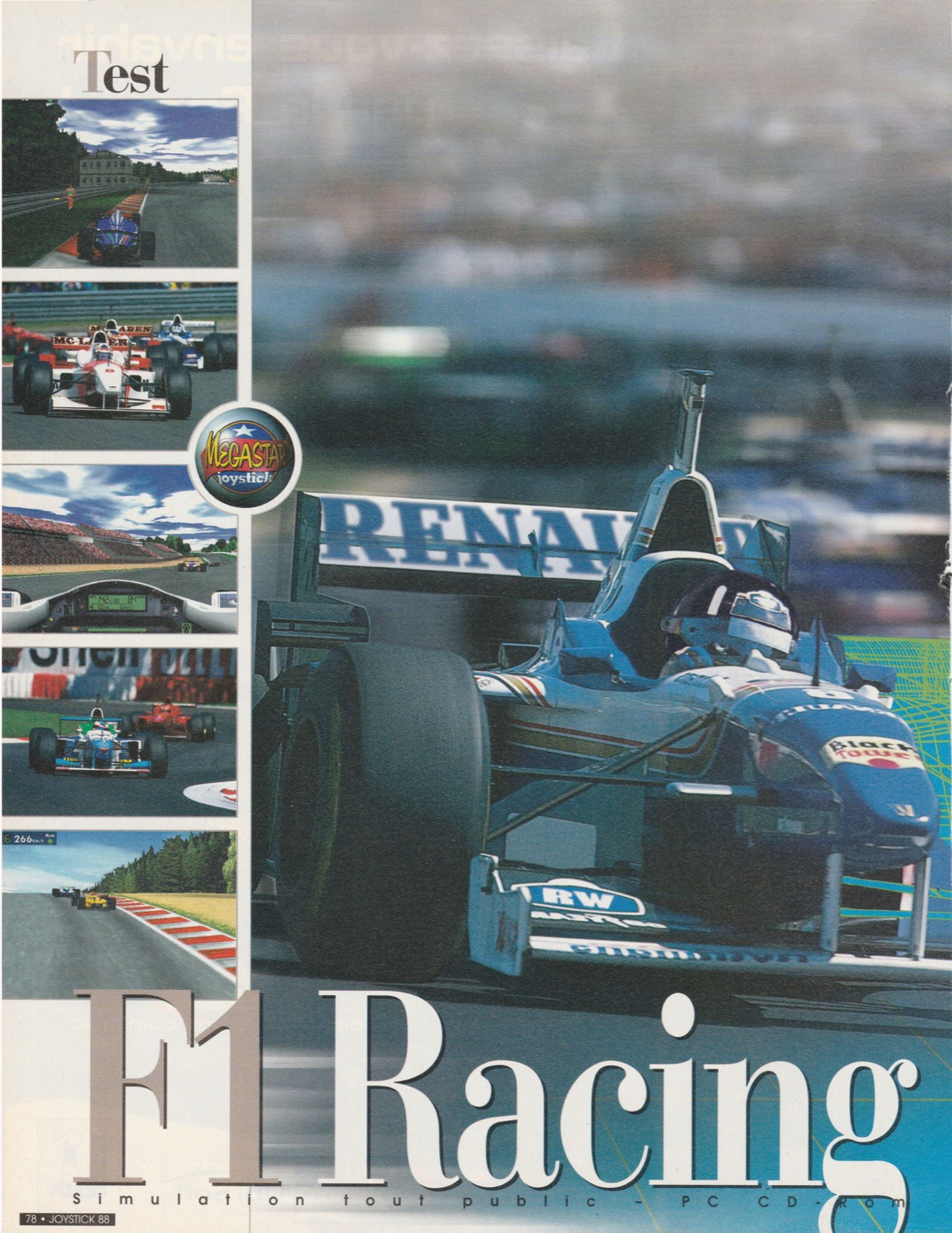
+ L'univers de Blade Runner, rien que pour vous.
+ Une aventure qui évolue en temps réel.
+ Un graphisme en 3D absolument fantastique.
+ De la motion capture proche de la perfection.
- Trente heures de jeu, c'est un peu juste pour un hardcore gamer.
- Une pixellisation trop prononcée pour les persos en gros plan.

EN DEUX MOTS

Malgré l'opinion plus réservée émise par certains membres de la rédac', Blade Runner est à mon avis un fantastique jeu d'aventure. Seule la durée de vie et la pixellisation à outrance des personnages peuvent modérer un peu cet enthousiasme. Pour le reste, c'est le panard total.

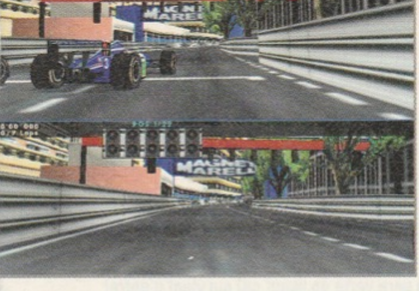


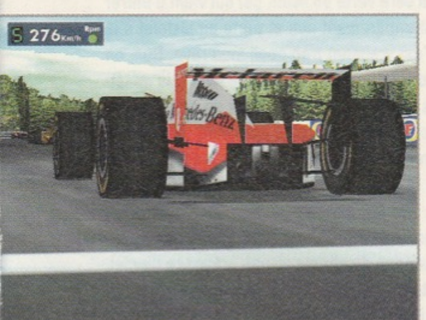

Laissez-vous envahir par la Force !
Jedi Knight™ : Dark Forces™ II
« Le meilleur quake-like » GÉNÉRATION 4
« C'est le jeu de l'année ! » JOYSTICK
« C'est le plus abouti des quake-like ! » PC TEAM
STAR WARS JEDI KNIGHT DARK FORCES II
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE
Shadows of the Empire™
« La nouvelle référence du jeu d'arcade/action dans l'univers Star Wars™» JOYSTICK
« Une totale réussite » GÉNÉRATION 4
Balance of Power™ (Disponible Noël 97)
Le Mission Disk d'X-Wing™ vs TIE Fighter™
Pilotez des vaisseaux inédits dans de nouvelles missions solo et multijoueur, enrichies par des scènes cinématiques.
X-WING VS. TIE FIGHTER
DISPONIBLES SUR CD-Rom PC
© 1997 Lucas. Tous droits réservés
http://www.lucasarts.com
http://www.starwars.com
HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32
http://www.ubisoft.fr
3615 Ubi Soft
Ubi Soft ENTERTAINMENT
LUCAS Arts

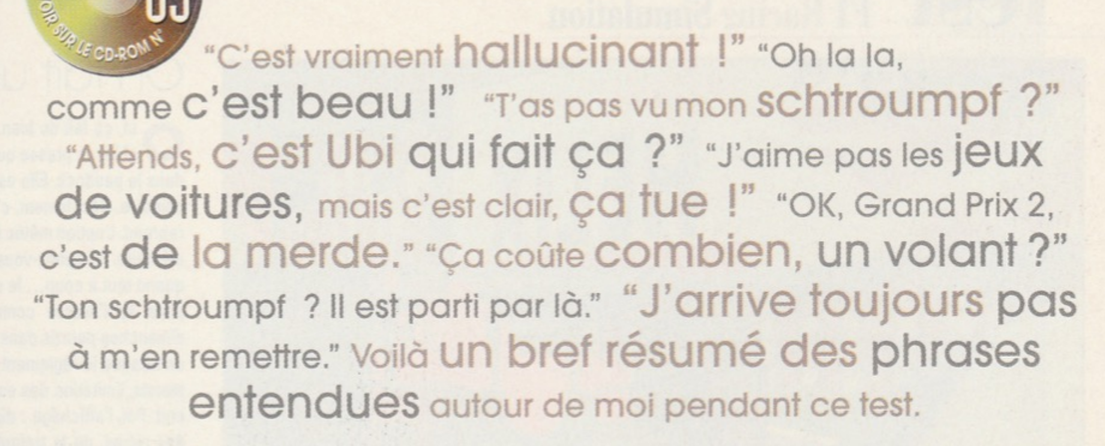


F1 Racing

Simulation tout public - PC CD-Rom







Bon, inutile de tergiverser : F1 Racing Simulation est le meilleur jeu de 'oitures du monde. J'en ai d'ailleurs rêvé cette nuit, c'est dire. Je rêvais que je me baladais dans les paddocks. Je crois que j'étais chez Benetton, ou un truc comme ça.

"Tou fé chier, Jean. Tou té fous de ma gueule, ou quoi ?" – "Mais Flavio, c'est pas de ma faute, putaing, il m'est rentré dedaaans." – "Maqué, gé té paye les yeux dé la tête et tou né même pas foutou d'arriver dans les dix premiers." – "Et pourtang, je ne les ménage pas !" – "Oh lé boulet !"

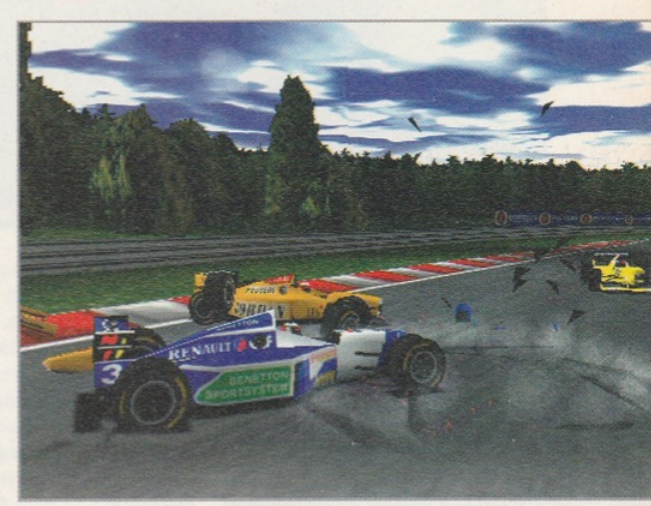
Et si je leur demandais ce qu'ils pensent du jeu que j'ai sous le bras ? "Vous avez un PC dans le coin ?" – "Maqué, c'est qui, loui ?" – "Ben, je suis le mec du rêve !" – "... Et pourtang, je ne les ménage pas." – "Mais tou peut pas la fermer, un peu ? Si, on a un PC. Va voir lé mécano au fond."

Je m'approche d'un gros balèze avec une salopette bleue. Il a une tête de toutou.

"Je peux emprunter votre PC dix minutes ?" – "Mouais, grrrrr, c'est pour quoi ?" – "Ben, je teste un jeu pour Joystick et j'aimerais vous le montrer." – "Wouah, t'as F1 Racing, bâtard ? Vas-y, file, allez, allez, grouille, installe."

Coup de bol, ils ont une 3Dfx et un écran de 120 pouces. C'est trop bien de rêver. De toute manière, le jeu fonctionne également sous Direct3D, mais c'est sous 3Dfx que l'animation est la plus impressionnante. L'installation se déroule sans problème (mmm, pas de doute, c'est bien un rêve), et le premier menu s'affiche pour me proposer une partie en solo ou en multijoueur. Nous verrons le multijoueur plus tard. Les menus sont très ergonomiques et la présentation particulièrement soignée. Le toutou mécano me tanne pour que je sélectionne une Benetton. "Eh dis, t'as pas un os, t'as pas un os ?" Pffff, les écuries sont celles de la saison 96. Tous les pilotes sont représentés, sauf Villeneuve, désigné sous le pseudonyme Driver X (question de droit, certainement). Par pure conviction politique, je choisis Jean Alesi. Tiens, Jean est d'ailleurs venu voir ce qui se passait par là.

"C'est ung jeu de Formule Ung ?" – "Fais gaffe, Jean, t'as une mèche rebelle sur la gauche" – "Zut, noong.... C'est pas possible, mince. Je vais perdre mong contrat..." – "Détends-toi, je plaisante. Ah ah, on adore lui faire cette blague." – "Et pourtang..." – "La ferme !"



Je sais que vous attendez une description très précise des options disponibles. Voici donc, au paramétrage près, ce que le soft permet. C'est un peu pénible à lire, mais au moins, vous saurez tout.

Attention, ça commence...

Le type de jeu, d'abord. En optant pour le mode facile, toutes les aides sont actives et les concurrents restent très cordiaux. C'est le mode qu'a choisi Jean, "juste pour rigoler" qu'il nous a dit. En mode réaliste, trois options possibles : Amateur, Pro et Expert. Au niveau des dégâts, le mode amateur ne tolère que de très rares crevaisons, alors que dans le mode expert, vous pouvez aussi bien perdre un aileron que la vie (ou presque). Au niveau de l'IA, cela se traduit concrètement par un comportement plus ou moins agressifs des autres concurrents. Alors qu'en mode amateur, ils se poussent assez facilement lorsqu'ils vous aperçoivent dans les rétroviseurs, en expert, la plupart vous bloquent carrément le passage. C'est pas compliqué, la difficulté passe carrément du simple

Simulation



▲ Sous la pluie, tout le monde est gris. La météo peut changer en milieu de course, mais là...



▲ Le réalisme des mouvements de caméra est extraordinaire. ▼



au décuple (deux quintuples pour les incultes... OK, de 1 à 10). Vient ensuite le mode de la course. En mode apprentissage, celui qu'a choisi Jean, mais juste pour rire, vous devrez suivre une voiture fantôme et tenter de freiner aux mêmes endroits qu'elle, tout en restant dans sa trajectoire. Si vous vous vautrez, elle ralentit pour vous attendre. La grande classe. En mode course simple, vous faites une vraie course, votre place sur la grille étant paramétrable. En mode Grand Prix, vous vous tapez les séances d'essai et de qualification. En mode championnat, c'est la saison entière, et en mode championnat personnalisé, vous faites ce que vous voulez. Enfin, vous vous battrez contre la montre en mode Time Attack. Je vous avais prévenu que ça allait être chiant, de tout décrire. Mais bon. On continue.

"Et pourtang..." – "La ferme !" Côté pannes, vous pourrez subir une rupture de suspension, une avarie électronique, une explosion du moteur, une fuite d'huile ou d'eau, une panne radio, la boîte de vitesses qui déconne, une surchauffe des freins, une rupture d'échappement, une panne d'affichage ou un problème de capote électrique qui pète.

▼ Les voitures se poussent pour vous laisser passer en cas de problème.



On fait une pause ?

Ouf, ça fait du bien. Tiens, il y a la superbe Sophie (une attachée de presse qui sera verte en lisant ça) qui vient d'entrer dans le paddock. Elle est entièrement nue et porte un pistolet à la ceinture. Décidément, c'est vraiment trop cool, mon rêve. Bon, on reprend. L'option météo offre une innovation, et de taille : la météo aléatoire. Imaginez-vous en plein Grand Prix sous un ciel radieux, quand tout à coup... le ciel devient lourd, le brouillard recouvre la piste et l'averse commence à tomber. Eh oui, comme ces dimanches pourris dans la vraie vie. C'est ça, la classe. Allez hop, on attaque le règlement : départ anticipé, vitesse limitée dans les stands, limitation des essais et des qualifs et 28 pneus par week-end. Pof, l'affichage : distance du champ visuel, présence du ciel, des rétros, de la trajectoire idéale (avec points de freinage, s'il vous plaît), voiture détaillée et blablabla. Reportez-vous au petit encadré pour voir ce que cela donne.

Enfin, le soft gère toute sorte de volants et le son 3D, pour ceux qui sont vachement bien équipés. On termine vite fait avec le garage. "Ouais, montre-moi le garage, ça m'intéresse. Et t'as pas un os, aussi ?" On peut modifier la contenance du réservoir, définir une stratégie de course à l'avance en déterminant un nombre d'arrêts fixe, le litrage à utiliser, l'angle de braquage, les pneus (A, B, C, D et W), les ailerons, les freins et l'étalonnage de la boîte. Oh non, là, j'arrête, ça se transforme en cauchemar. Oui, parce qu'il y a aussi les réglages ingénieurs avec les butés de ressort, le rapport régime moteur/fiabilité, le carrossage... Argh. C'est bon, ça suffit ! Heureusement, on peut tout imprimer. Tiens, c'est quoi, ce bruit ? Une sonnerie résonne dans le paddock. Toutou le mécano hurle à la mort et Alesi parvient à faire un tour complet sans se planter. Non, y a un truc, c'est pas possible. OK, c'est mon réveil. Pas cool.

Place à la course !

Cinq heures du mat'... Non je déconne, et en plus, je l'ai déjà faite, celle-là. Voyons, je commence par quel circuit... Monaco. Oui, Monaco, ça doit le faire pas mal. Un petit mode entraînement pour prendre les mesures de la voiture et c'est parti. Bien faite, la vue intérieure. Le premier virage m'emmène directement dans les barrières. Alors, ça, c'est salaud. Les points de freinage ne sont pas du tout les mêmes que dans Grand Prix 2. Il faut freiner bien avant et ça freine plus fort. Et hop, la 'oiture se remet sur la piste toute seule, car j'ai habilement coché l'option adéquate. Voilà une aide fort pratique pour les débutants. À ce propos, l'aide au braquage, l'ABS et l'antipatinage faciliteront la tâche aux néophytes. Le soft est assez difficile à prendre en main malgré tout, y compris avec tous ces gadgets. Je réaccélère, le train arrière dérape légèrement, et j'aperçois de la fumée dans les rétroviseurs. Les traces

Matez un peu les détails qui fuent. C'est du 30 images/seconde avec une seule voiture à l'écran. ▼













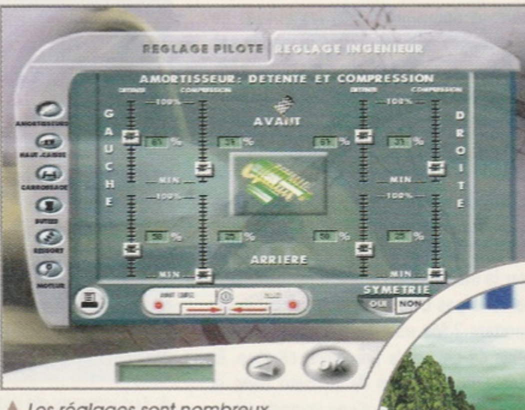




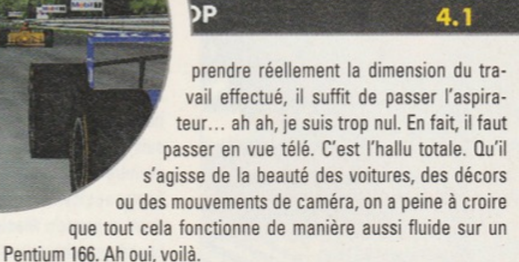




Les arrêts au stand peuvent être définis avant la course, pour gagner du temps. ▼



▲ Les réglages sont nombreux et efficaces. Les différences se font sentir au niveau de la conduite.



sur le sol m'indiquent la trajectoire idéale avec les points de freinage aux endroits les plus "appuyés". Bonne initiative. Du coup, je me permets une cadence plus élevée. La conduite est bigrement réaliste. Freinez trop tard et le train avant se dérobe légèrement en oscillant de gauche à droite pour finir par perdre totalement son adhérence. C'est le tout droit assuré ! Une fois n'est pas coutume, on sent bien la charge sur les ailerons et plus on va vite, plus la voiture colle à la piste. On est tenté de passer certains virages un peu trop rapidement. Quel plaisir. Dès le deuxième tour, c'est magique. Les pneus commencent à être en température et les courbes passées en seconde au premier tour se prennent désormais en troisième. La différence est flagrante, surtout en gomme C. Tiens, je vais m'arrêter au stand pour essayer des gommes de qualification. J'entre dans la bretelle et l'ordinateur prend le contrôle de la situation. En mode expert, c'est vous qui pilotez et un bouton permet de déclencher le limitateur de vitesse. Les mécanos sont prêts, et ce ne sont pas des toutous. La caméra passe en vue extérieure et un cadre noir apparaît. Je définis le nombre de litres d'essence à embarquer et le type de pneu. Mince, ces choix m'ont pris plus de trois secondes. Tout le monde s'affaire comme dans la réalité, et la F1 attend qu'on la repose sur le sol. On frise la perfection ! Vous pouvez éviter de perdre du temps en définissant une stratégie de course et en faisant tous ces choix à l'avance. Le temps passé dans les stands est alors bien plus proche de la réalité. Je reprends l'asphalte pour constater l'évidente qualité des pneus de qualif'. Ça accroche bien plus fort. Bien sûr, ça s'use beaucoup plus vite. C'est incroyable comme F1 Racing gère cela à la perfection. Faites trop de tours avec le même train de pneus et le bolide devient incontrôlable, quand il ne crève pas carrément. Il faut alors rentrer au stand avec un gros bruit des familles et une sérieuse envie de faire un tête-à-queue tous les 500 mètres. Comme dans la réalité, certains trains de pneumatiques sont meilleurs que d'autres. Dans le même registre, faites un petit tour dans l'herbe et comptez bien un kilomètre avant d'espérer retrouver une adhérence optimum. Ça, c'est de la programmation !

Dites donc, mais c'est joli en plus !

Après une bonne dizaine de tours, je commence à me la donner grave. Un vrai bonheur. Le circuit de Monaco est incroyablement réaliste. On peut voir les immeubles à perte de vue et rien n'a été laissé au hasard. Par exemple, lorsque vous passez dans le tunnel, la luminosité est si basse qu'il faut un petit temps d'adaptation visuel. En revanche, un flash blanc vous éblouit à la sortie. Incroyable ! Il y a même des petits gags dans le décor. Lorsque vous aurez le jeu, matez donc les arbres en forme de tête de Roswell. Ah ah, c'est malin ! Oups, deux secondes, il y a le téléphone qui sonne. "Allô ?"-"… et pourtang, je fais le ménage, là."- "LA FERME ! … Euh, mince, c'était Gertrude… Oh, puis zut." Pour prendre réellement la dimension du travail effectué, il suffit de passer l'aspirateur… ah ah, je suis trop nul. En fait, il faut passer en vue télé. C'est l'hallu totale. Qu'il s'agisse de la beauté des voitures, des décors ou des mouvements de caméra, on a peine à croire que tout cela fonctionne de manière aussi fluide sur un Pentium 166. Ah oui, voilà.

Vous allez me dire qu'il faut une grosse machine de course pour le faire tourner. Eh bien, non. La programmation a de quoi impressionner. En enlevant des détails, on s'en sort parfaitement sur un 150. Et puis mince, un jeu comme celui-là, programmé de manière habituelle (entendez par là "assez moyenne") requerrait un Pentium 233 minimum ! En plus, les vues sont regroupées par catégorie : vues jouables, vues télé et caméras délire. Au total, une douzaine d'angle de vue plus impressionnants les uns que les autres. Certains offrent une sensation de vitesse inégalée à ce jour. Une petite pointe avec GP2 a de quoi faire rire en comparaison. Le graphisme est également très bien rendu par temps de pluie. Chaque F1 soulève des gerbes d'eau sur son passage.

IA : intelligence automobile

Essayons désormais une vraie course avec des concurrents. Je repars dans les menus, je relance et zou, me voilà en pole. Le bruit des autres moteurs se fait entendre… et c'est le signal du départ. Je range mes affaires, j'éteins mon PC et je me casse. OK, c'est une blague. J'accélère et j'entame deux ou trois tours. F1 Racing m'a jusque-là sidéré, mais c'était compter sans l'IA des

Jamais les circuits n'auront été aussi réalistes, tant au niveau du tracé que du couscous. ▼






■ JOUABLE SUR PENTIUM 150 + CARTES 3D (SI POSSIBLE 3DFX) ■ ÉDITEUR UBI SOFT ÉDITION ■ DÉVELOPPEUR UBI SOFT
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 8 (LINK, IPX, 2 SUR ÉCRAN SPLITTÉ)



Quel résultat sur quelle machine ?

Pentium 133 - 3Dfx obligatoire. Il faut enlever tous les détails. Ça rame pas trop, mais c'est pas le pied.

Pentium 166 - 3Dfx obligatoire. Avec quelques détails en moins, c'est du 20 images/seconde

Pentium 200 - carte accélératrice. 20 images/seconde sur 3Dfx. Hélas, ça tombe entre 12 et 14 sous Direct3D avec une Rage Pro, par exemple.

concurrents. Je suis désormais époustouflé. Fini, les queues de poisson débiles ou les accrochages énervants. Tout le monde sait conduire et ça fait plaisir à voir. Diniz a son aileron arrière pété, qu'importe, lorsqu'il vous aperçoit dans ses rétros, il se pousse. Même réaction lors d'une intimidation. Un petit accident et tout le monde freine. Tout ceci dépend, d'une part, du niveau sélectionné, et d'autre part, du tempérament des pilotes. Ubi s'est basé sur de réelles statistiques. Ainsi, les pilotes sont plus ou moins agressifs, rancuniers ou maladroits, surtout sous la pluie. Les constructeurs font l'objet du même traitement. Prenez une Patronas et vous aurez moins de chance de casser le moteur. Par contre, il est dommage que le bruit du bourrin ne varie pas d'un manufacturier à l'autre. Mais bon, est-ce bien important ? Me voilà au cinquième tour de Monza et j'ai bien l'intention de couper la prochaine chicane. Et voilà, je suis trop puissant : dix secondes de pénalité dans la tronche. Je repasse par les stands et j'écope d'une nouvelle pénalité pour dépassement de la vitesse. Je ne paye pas 5 000 dollars et je me fous royalement des messages émanant de mon stand : "Roger, t'es trop nul. Reviens faire tes dix secondes, mon gars." Au bout de quatre tours, l'ordinateur m'arrache le contrôle de mon bolide et gare ma voiture sur le bas-côté : c'est le drapeau noir. Je suis dégoûté de la vie, mais je l'ai bien cherché. Bizarrement, prendre le circuit en sens inverse ne donne rien d'autre que de beaux accidents. Deux possibilités : ou cela n'était pas implémenté dans la version Master 6 (ce qui m'étonnerait), ou bien c'est une liberté gratuite qu'ont laissée les programmeurs pour se défouler. C'est cool de remonter le flot des voitures, mais pas en réseau. Tiens, à ce propos, allez donc faire un tour dans la rubrique Réseau pour voir ce que F1 Racing a dans les tripes. Sachez que l'on peut également y jouer en écran splitté, à deux sur la même machine. Les performances ne souffrent pas trop, mais on perd pas mal en affichage. Allez, je fais un petit SPA Francorchamps et je rentre dormir.

Une finition à toute épreuve

Le design des circuits est irréprochable. On reconnaît du premier coup d'œil les différents lieux. Toutes les petites bosses et autres aspérités des pistes ont été reproduites. Les étincelles jaillissent souvent de l'arrière des voitures. Des étincelles, il y en a aussi lors des accidents les plus graves. Imaginez une moitié de voiture tournoyant sur elle-même avec des étincelles jaillissant



▲ *Les vitesses de passage sont hyper-réalistes.*

de tous les points de frottement. Pfff, ça tue ! Tiens, il manquait plus que ça. Quelques gouttes sont en train de tomber. La piste étant encore sèche, je préfère rester en slick. C'est super bien fait, le changement de temps. Bon, je commence à manquer de place au niveau du test. Je vais donc abréger un peu. Parmi les trucs intéressants, on ne peut omettre les réglages. Ils sont de deux types : les réglages normaux et ingénieurs. Une quarantaine de paramètres permettent d'améliorer les performances de votre véhicule. Mais ne vous énervez pas, chaque voiture possède un réglage par défaut pour chacun des 16 circuits de la saison. Mais il ne sont pas optimum, histoire que vous puissiez les améliorer. Bon, je crois que je vais m'arrêter parce que là, le maquettiste va me tuer. Oui, parce qu'il y a aussi les tableaux de bord qui diffèrent selon la marque, les tableaux de télémétrie, l'effet d'aspiration, le mode Replay... Bon, OK, un dernier truc : il faut acheter un volant, les gars. Oui, c'est très bien au clavier mais quand même, il faut. Ah si, j'oubliais un truc, on ne peut pas mettre son nom, sauf en réseau et ça, c'est vraiment pénible – ah ah, j'ai enfin trouvé un truc nul... j'suis trop fort.

Lord Casque Intégral

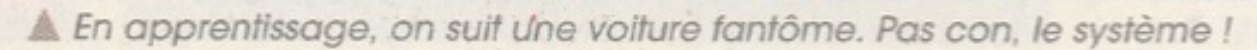


- \+ **Le moteur** de la simulation.
- \+ **Le moteur** de l'affichage.
- \+ **Le moteur** de la voiture.
- \+ **Le moteur** du son 3D.
- \- On peut pas mettre son nom. **C'est grave, ça !**
- \- En Direct3D, ça rame un peu. **Mieux vaut avoir une 3Dfx.**

EN DEUX MOTS

La meilleure simulation de Formule 1 développée à ce jour. Rien n'a été laissé au hasard, rien n'a été oublié. Impossible de ne pas péter les plombs dès les trente premières secondes de course. Ce jeu est simplement fantastique et il le restera longtemps. Un chef-d'œuvre du genre, et en français qui plus est !





▲ *En apprentissage, on suit une voiture fantôme. Pas con, le système !*

Même s'il subit encore quelques modifications de temps à autre, et bien qu'il subsiste quelques bugs, Ultima Online est globalement fini. Aucune date n'est encore annoncée pour sa distribution en France, mais vous êtes nombreux à l'avoir commandé à l'étranger ou à désirer le faire. Le moment de vérité a donc sonné. L'heure du test.



Ultima Online

MEGASTAR joystick

Jeu de rôles sur Internet pour hard core gamers - PC CD-Rom + connexion Internet



Fuyez au moindre mauvais pressentiment. La lâcheté est un important facteur de survie.

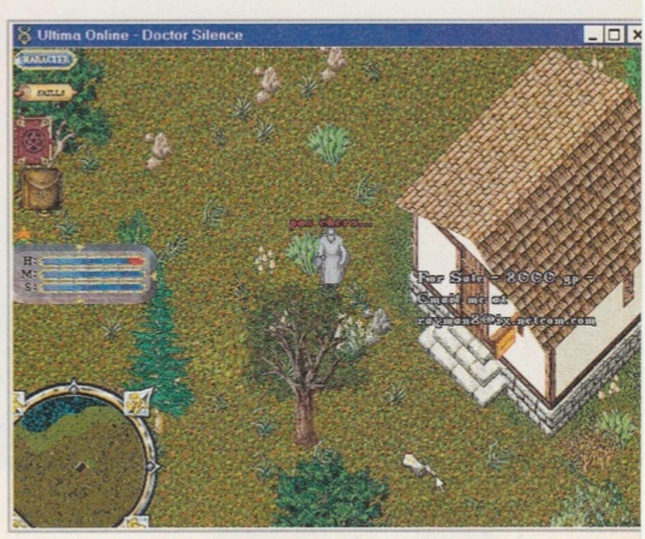
Nous revenions de la capitale, où nous avions fait quelques fameuses affaires sur la place du marché. D'un bon pas, de bonne humeur, équipés d'un matériel flambant neuf, nous traversions la forêt, Mind Blower et moi-même, en direction d'un donjon mineur au sud de Britain. Un éclair déchira mon écran ; j'étais soudain grièvement blessé. Dans les airs planaient encore les mots qui m'avaient frappé : "Port Ort Grav". Une sorte de foudre. L'arme de prédilection des PK, ces joueurs qui prennent leur pied à buter d'autres joueurs. Pas question de fuir, c'est exactement ce qu'attendent ces porcs. À sa grande surprise, je fonce sur l'affreux qui tente de me paralyser d'un second sort. Coup de bol, l'incantation lui foire entre les mains. Nous sommes au corps à corps. Le magicien PK se retrouve comme un con. Pour lancer ses incantations, il doit avoir les mains libres. Résultat, moi j'ai un bouclier et une masse d'arme, lui n'a que ses petites mimines pour parer mes coups : son sang ne tarde pas à gicler. Mais le gros du travail, c'est Mind qui l'effectue, planqué loin derrière, il lance sur moi des sorts de soin et de protection, et sur l'ennemi tout ce que son livre de sorts contient de politesses sulfureuses. Déluge de feu. Le bougre est costaud. Il résiste et, même à mains nues, m'inflige des dégâts considérables. Les ingrédients de sorts de Mind viennent à manquer, mes points de vie s'approchent du zéro fatal. Le PK daigne enfin crever dans un râle qui me fait hurler de joie. Un peu trop fort, d'ailleurs. Ma mère entre dans ma chambre, embrumée de sommeil et me demande de moins crier à 4 heures du matin. Surprise, tandis qu'on se faisait braquer, personne ne nous est venu en aide (on se serait cru à Paris), et maintenant que le PK est mort, voilà une foule qui se jette sur la dépouille du criminel pour

Les moongates sont des sites de téléportation qui vous transportent aléatoirement dans l'une des six autres portes dimensionnelles de Britania. Aux heures d'affluence, c'est carrément le métro, la cohue... Un lieu très prisé par les voleurs.





C'est un monde très cruel, violent. Les débutants y sont complètement paumés, et leur naïveté exploitée par les joueurs plus expérimentés.



▲ En cliquant sur une pancarte accrochée à cette maison, "à vendre 8 000 pièces d'or" apparaît, suivit une e-mail.

Je suis bon

Au départ, tous les personnages sont d'alignement neutre. L'alignement se modifie au fur et à mesure de vos actions. Donner de l'argent à un mendiant tendra légèrement à vous rendre "bon". A l'opposé, voler ou frapper quelqu'un dont l'alignement est neutre ou bon vous catapulte immédiatement dans le camp des méchants. Un personnage particulièrement bon se verra anobli, obtiendra des réductions dans les boutiques, pourra accéder à certaines quêtes interdites au bas peuple. Quand les plus hauts dignitaires meurent, une partie de leurs possessions reste sur leurs fantômes. Un joueur remarquablement crapuleux (un PK, par exemple) se verra dans l'impossibilité d'approcher même d'une ville, prenant le risque de se faire abattre à vue par un garde. Pour se réincarner, il devra retrouver l'un des très rares guérisseurs du chaos.

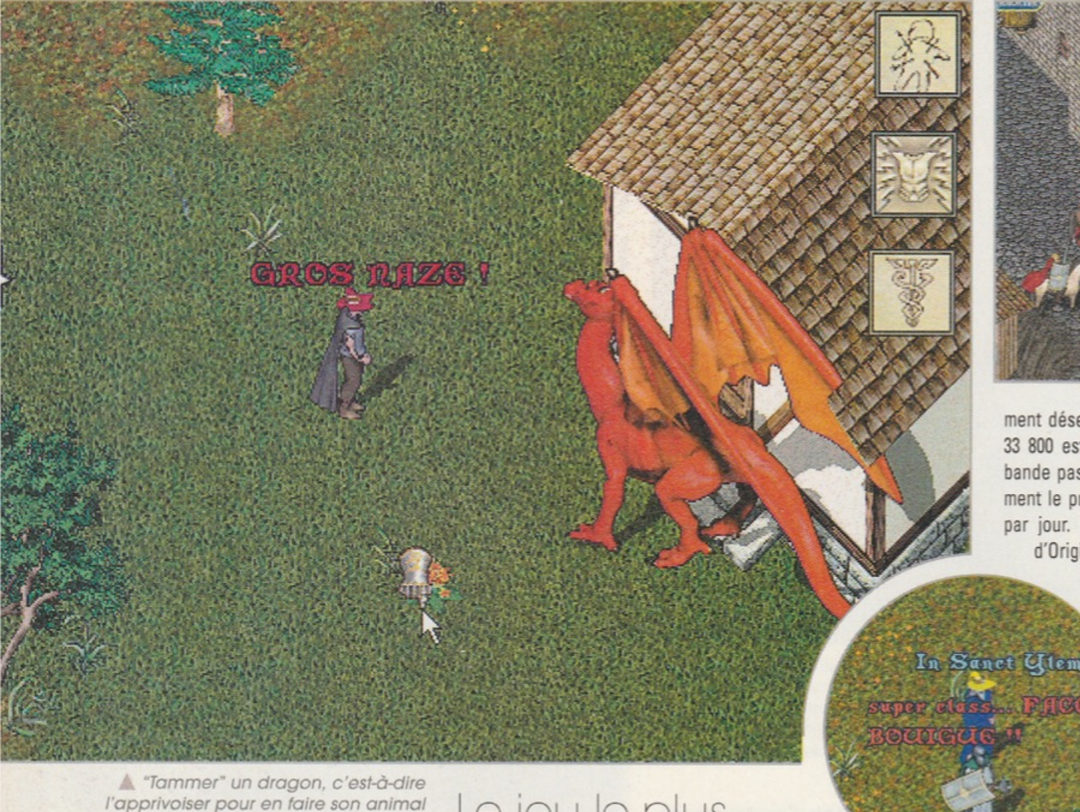
▲ *Encore un truc très important pour survivre : créer une macro pour hurler "GUARD !". Quand vous êtes dans une zone protégée (villes, villages, moongates) et que quelqu'un vous attaque, un garde se téléporte pour flinguer l'importun. Pour faire une macro, allez dans le menu option, cliquez sur macro.*

la piller (on se croirait au Zaïre). Impossible d'écarter ces vautours pour en profiter moi aussi. Et attaquer les indigents marquerait immédiatement mon alignement*. Seconde surprise, voilà que le PK se réincarne** et me frappe à nouveau. Là, ça tourne à la catastrophe. Ma mère revient avec un plateau de couscous. Ni Mind, ni moi ne réagissons assez vite. Le PK réincarné me bute à mains nues. C'est la fête pour les pillards, qui se sucrent aussitôt sur mon cadavre. J'enrage. Je choisis moi aussi de me réincarner instantanément, quitte à perdre beaucoup de mes facultés. Le PK et moi nous engageons dans un nouveau ballet de mort, à poil sous notre robe de fantôme pendant qu'à deux pas je me fais chourrer tout mon matériel. Et puis tout se met à ralentir, comme dans ces cauchemars où l'on court à en perdre haleine sans pour autant avancer. Le jeu se bloque pendant une vingtaine d'interminables secondes, puis se remet en route un instant, très lentement. Sensation d'avancer dans un monde où l'atmosphère a été remplacée par de la glue. Le jeu se rebloque. "Connection Lost" s'affiche. Je suis fou. Je frappe mon PC comme un débile. Les serveurs d'Origin sont une fois de plus tombés en rade. Au pire moment. Je me venge sur le couscous.



▲ Visite dun camp orc désaffecté. Finalement ces gens ont du goût et ont compris que rien ne vaut le mobilier en bois, c'est tout de suite plus classe.

C'est un univers parallèle, plein de vie, accessible par téléphone : Origin a inventé le voyage immobile.



▲ "Tammer" un dragon, c'est-à-dire l'apprivoiser pour en faire son animal familier : le rêve des plus puissants rangers. Un rêve qui peu se terminer d'une manière douloureuse ou ridicule, parfois les deux à la fois.

TIP TECHNIQUE

Virez la compression dans panneau de configuration/modem/propriétés/propriétés avancées.

Le jeu le plus cher du monde

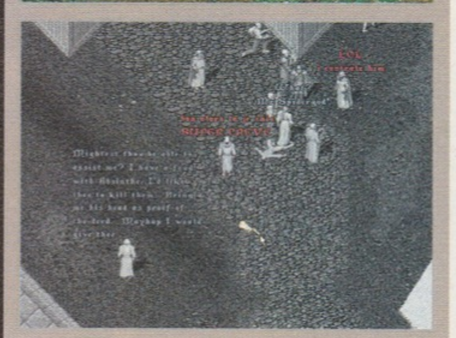
Ce jeu, nous le portons aux nues depuis plusieurs mois, mais il y a bien des raisons de ne pas y accrocher du tout. D'abord, c'est désespérément lent. Ce problème de vitesse est lié à la distance qui sépare la France des serveurs américains, mais cela n'explique pas tout. Les Américains eux-mêmes, pourtant parfaitement déservis, se plaignent également de sa lenteur. Un modem 33 800 est le strict minimum... Mais, même en chevauchant la bande passante à 56 000 bauds, vous ne résoudrez que partiellement le problème. Les serveurs tombent en rideau plusieurs fois par jour. Ces pannes, liées à la maintenance des ordinateurs d'Origin, sont maintenant de courte durée (une heure environ), mais n'en restent pas moins très énervantes. Toutefois, la plus grande faiblesse d'Ultima Online est l'absence déconcertante de scénario. Les quêtes que vous proposent les NPC*** sont dérisoires : aller chercher un objet chez un voisin, tuer un voisin, leur offrir un objet. Les donjons sont des suites de salles, de cavernes hantées de monstres qu'il faut tuer et dépouiller de leurs trésors : la préhistoire du jeu de rôle ! Cela dit, comme le fait remarquer Moulinex, UO est un univers tellement riche que c'est au joueur d'y inventer ses quêtes et des défis, comme dans Flight Simulator. Comme dans la vraie vie en fait. Cela dit encore, de temps en temps survient un événement. Par exemple pour Halloween, des tombes ont surgi du sol, gravées d'énigmes à ce jour indécryptées. C'est tout de même très insuffisant. Des joueurs s'ennuient. Et, en France, c'est encore pire : en plus du CD à 400 balles, de l'abonnement à 50 francs par mois (par carte Visa internationnale), France Télécom prélève sa dîme. Si l'on résume les choses d'une manière simpliste, pessimiste, mais terriblement vraie, il n'y a finalement rien d'autre à faire dans Ultima Online que se ruiner en tuant des monstres, gagner un maximum d'argent virtuel, devenir aussi puissant que possible, et tout cela sans véritable finalité. Oui mais...

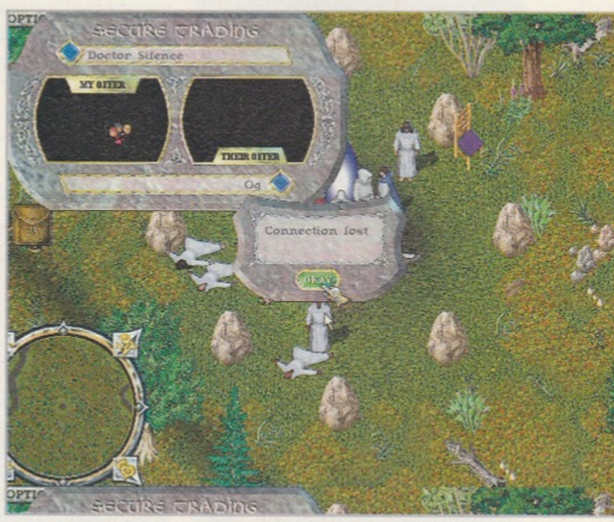


Mourir, et mourir encore

La première chose qu'il vous faudra apprendre sera de mourir. Je suis mort une soixantaine de fois pendant ma première semaine de jeu. Et, bien entendu, quand vous vous êtes attaché à un personnage, impossible de sauvegarder quoi que ce soit pour revenir en arrière en cas de pépin. Lors d'un décès, deux possibilités s'offrent à vous. Vous pouvez vous réincarner instantanément. Vous réapparaissez alors au pied du cadavre — ce qui est fort pratique pour récupérer tout son matériel — pudiquement drapé d'une robe blanche, mais vous perdez dans l'opération une partie de vos caractéristiques et de vos facultés. En gros, la première résurrection instantanée ne coûte rien, la seconde fait perdre quelques points négligeables, mais, dès la troisième, les pertes sont beaucoup plus sérieuses. L'autre solution, c'est d'abandonner sa dépouille et de se réincarner en fantôme. Là, impossible d'utiliser ses compétences : on ne peut plus que se déplacer ou s'adresser à d'autres fantômes. De ce que disent les fantômes, les vivants ne comprennent que des "OooO Ooooh hoh" sans signification, à moins qu'ils ne possèdent la skill "spirit speak" (parler avec les morts). Fantôme, on perd tout son matériel et il faut courir chez un guérisseur (healer) et le saluer (hello) pour qu'il vous redonne (give) une enveloppe charnelle (bonjour facteur). Avantage évident : quasiment aucune perte de statistique du personnage. Problème : vous voilà avec une robe blanche pour seule possession.







▲ Pour vendre, échanger ou offrir un objet, on le "drag & drop" sur quelqu'un. Une fenêtre d'échange apparaît. Dans cette fenêtre, on peut ajouter ou retirer des objets, de l'argent. La transaction n'est validée qu'au moment où les deux participants tombent d'accord et cochent "OK".

1000 ans pour bâtir un empire,



quelques minutes seulement pour le perdre...

Age of Empires vous lance le plus grand défi de l'histoire.
Ce jeu de stratégie et d'action en temps réel couvre une période de 10 000 ans de l'âge de pierre à l'âge de fer. Choisissez l'une des douze civilisations proposées (égyptienne, grecque, assyrienne...) et partez à la conquête du monde !
Explorez, bâtissez des cités, levez et entraînez vos armées, déclarez la guerre, négociez la paix, développez et exploitez vos ressources,

**vous devrez être impérial,
pour asseoir votre domination...
et conserver le pouvoir.**



ENSEMBLE STUDIOS







Microsoft
www.microsoft.com/france/chezvous/

Avec ce produit, un logiciel offert du 01/10/97 au 15/01/98. Participation aux frais : 31F

Où commander UO ?

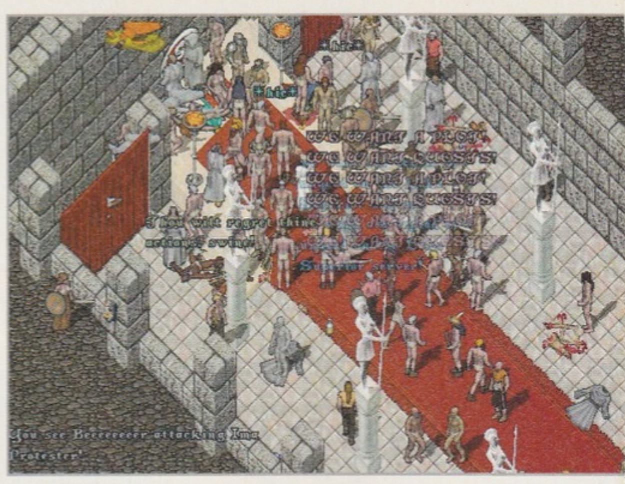
Il semble que le meilleur plan aujourd'hui soit de le commander (en import) dans une boutique française de jeux vidéo. A tout hasard, vous pouvez aussi vous pointer au flan. Elles en ont parfois un qui traîne. Vérifiez. Mais attention, par téléphone, beaucoup de vendeurs sans scrupule prétendront avoir UO, quite à vous annoncer quand vous arriverez que "trop tard..., on viens de le vendre il y a dix minutes. Mais il nous reste Pingouin Ping Pong 4. On se laisse tenter ?".

TIPS TECHNIQUE

Ma version n'acceptait de tourner qu'en émulation DOS sous Windows95 ; ce qui explique peut-être et en partie les problèmes de lenteur dont je parle.



Fuyez. Planquez-vous. Courez. Les monstres, c'est la mort à tous les coups quand on débute. C'est également la mort quand on commence à oublier qu'on débute. Avant de vous risquer à attaquer des créatures surnaturelles, vérifiez votre potentiel en attaquant des animaux puissants. Si vous réussissez à abattre un grand cerf (great heart), un taureau (bull) ou une panthère en un ou deux coups, sans dégâts, alors, vous êtes prêt.



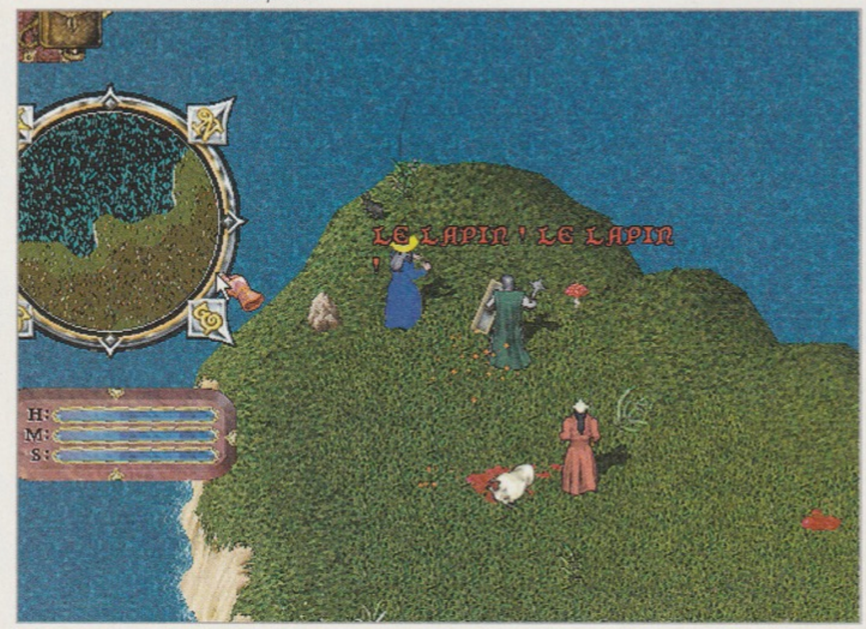
Signe de la grogne : cette manifestation devant le château de Lord British. "Nous voulons un scénario ! Nous voulons des aventures !" scandent les mécontents.

Accro, comme jamais

Voilà peut-être un mois que je ne sors plus. Je ne sais pas, je ne compte plus. Je vis à l'envers : c'est entre 3 heures et 10 heures du matin que les connections sont les meilleures (NDRC : bah, ça change pas trop). Ma chambre est une infecte poubelle où les détritus sont répartis par strates autour de mon ordinateur (NDRC : ça non plus ça change pas). Je joue. Je dors. Je me réveille en sursaut, rallume mon PC, m'y remets. J'apprends par la radio le krach boursier, ainsi que la montée en flèche des actions France Télécom. Pas de surprise, mes dernières factures téléphoniques ont de quoi faire tanguer l'économie mondiale. M'en fous, la vraie vie est ailleurs. Ce qu'il y a de plus exaltant dans UO, c'est de se dire que derrière chaque petit bonhomme qu'on croise, il y a un autre joueur. L'activité dans les villes est frénétique. Sur le marché de Britain, c'est la vente à la criée. Des fortunes sont brassées avec un sérieux flippant. Le rencard des magiciens, c'est devant la banque. Des sorts, des ingrédients, des conseils s'y échangent, se vendent. A la porte ouest de la capitale se forment des équipées. Les gens se présentent, discutent, se jaugent, partent ensemble à l'aventure, toujours méfiants. Comme dans la vraie vie, on ne peut pas sauvegarder de partie. Comme dans la vraie vie, les ennemis les plus dangereux sont les autres humains. Tout cela fait le piquant d'un monde en effervescence, à l'ambiance assez proche du western. Plus que dans d'autres communautés virtuelles, Ultima Online est un univers parallèle, plein de vie, accessible par téléphone. Origin a inventé le voyage immobile.

La perfection même

Et si le miracle a bien lieu, si l'illusion de vie est si intense et hypnotisante, c'est grâce au système de jeu de rôles le plus abouti, le mieux pensé jamais créé pour un ordinateur. La communication entre les joueurs, les innombrables interactions, objets, possibilités de combinaisons, compétences, le système d'expérience, l'immensité du monde, sa richesse, sa faune, sa flore, son écosystème... Ultima Online arrive à un degré de perfectionnement jamais atteint par aucun jeu solo existant (ce qui laisse augurer d'un incroyable Ultima 9... qui vient d'ailleurs d'être remis en chantier). Impossible de tout énumérer, je ne peux que donner une poignée d'exemples : on peut apprivoiser les animaux (compétence "taming"), leur demander d'attaquer, de garder, de rapporter un objet ; on peut engager des mercenaires joués par l'ordinateur, acheter une maison, en offrir un double des clés aux copains ;



TIPS JEU

UO est un monde très cruel, violent. Les débutants y sont complètement paumés, ignorés par les joueurs plus expérimentés. On les croise errant en chemise blanche, demandant des conseils que peu de gens daignent leur donner. Il faut dire que le mode d'emploi fait quatre pages, alors qu'il en mériterait bien quatre cents (cela dit, il existe une excellente aide online qui apparaît quand on crée un nouveau personnage). Voici quelques conseils qui vous feront gagner un temps précieux (à 5 francs l'heure, gagner du temps est vital).

- Evitez à tout prix de vous connecter sur le serveur Atlantique, envahi par de puissants PK à la suite d'un bug. Le serveur le plus fréquenté par les francophones est Cheasapeake (c'est aussi le plus sympa et le plus rapide depuis la France, après Atlantique).

- Pour créer votre personnage, deux caractéristiques sont essentielles : l'intelligence permet d'élever plus facilement ses compétences ; la force, de porter plus de matériel, d'utiliser les meilleures armes et armures. Pour ce qui est des compétences (skills), au départ, vous avez 100 points à répartir entre trois d'entre elles au choix. Préférez une répartition 50/50/0, car il est très facile de monter une skill jusqu'à à 35 % en payant un NPC pour qu'il vous l'apprenne, à raison de 10 GP pour 1 %.

Les skills les plus importantes sont :
— Hiding (se cacher) ;
— Tailoring (coudre) ;
— Blacksmith (forger).

Hiding pour des raisons évidentes, Tailoring et Blacksmith pour gagner de l'argent. Je déconseille la magie aux débutants (trop onéreuse). Mon choix se porte généralement sur "Tailoring", qui permet non seulement de fabriquer des vêtements (qui se revendent chez le tailleur), mais aussi des armures de cuir. Une boîte à couture (sewer kit) est nécessaire pour utiliser cette skill.

- Avant de partir à l'aventure, équipez-vous d'un minimum. Les cent pièces d'or fournies sont généralement insuffisantes. Gagnez de l'argent et achetez ou fabriquez armes, armure et équipements nécessaires.

- Ravalez votre orgueil et attaquez-vous pour commencer à des ennemis à votre taille : lapins, cochons, chiens et chats. N'oubliez pas de découper la viande des cadavres (en double-cliquant sur la dague, puis sur le corps) pour la revendre au boucher (4 GP la part).

- Voyagez autant que possible en groupe, en teignant vos vêtements de la même couleur, pour bien faire comprendre aux potentiels enmerdeurs que vous êtes ensemble.

- Fuyez et planquez-vous (hiding) au moindre mauvais pressentiment. La lâcheté est un important facteur de survie.

- Déposez aussi vite que possible 500 GP dans une banque, dans la perspective fort probable de mourir et de perdre votre équipement. Vous pourrez ainsi vous refaire aisément, plutôt que de ramer à tout recommencer depuis le début.

- Consultez régulièrement les pages suivantes, bourrées de conseils très utiles :

www.uovault.com (meilleur site d'information quotidienne, mais anglophone)

www.uotc.com (meilleur site en général, très pratique pour télécharger toutes sortes d'utilitaires. En anglais bien sûr)

www.owo.com (site officiel d'Origin pour UO, toujours en anglais évidemment. Contient un mode d'emploi)

www.joystick.fr/ultima (meilleur site francophone, c'est pour ça qu'on l'héberge dans nos pages)

Prêt ?

Démarrer

SIDEWINDER
Force Feedback Pro

Microsoft
SideWinder Force Feedback Pro

Recommandé pour :

- Daytona USA Deluxe
- Flight Simulator 98
- G-Police
- Red Baron II
- Sabre Ace
- Spearhead
- Tomb Raider II

Prenez vos précautions avant de jouer avec le nouveau joystick SideWinder Force Feedback Pro.
Ses moteurs intégrés vous restituent chaque mouvement, chaque sensation, chaque impact de vos personnages ou de vos appareils. Plus rapide grâce à son processeur intégré, entièrement programmable et surtout indestructible, SideWinder Force Feedback Pro introduit LA véritable interactivité dans les jeux multimédia. **Quand vous l'aurez, vous n'aurez qu'à bien vous tenir.**

Offre de lancement : SideWinder Force Feedback Pro est livré avec 2 jeux : MDK Mission Laguna Beach et Interstate 76.



Microsoft

Jusqu'où irez-vous ?™ www.microsoft.com/france/chezvous/

■ JOUABLE SUR **PENTIUM 133 + MODEM 28 800 BAUDS** ■ EDITEUR **ELECTRONIC ARTS** ■ DÉVELOPPEUR **ORIGIN ÉTATS-UNIS**
■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À DES DIZAINES DE MILLIERS EN RÉSEAU**

Speak UO, lesson one

Parler anglais ne suffit pas : tout un métalangage a fait son apparition entre joueurs. Certains parlent même en code entre eux. Voici un lexique basique qui vous permettra de percuter le minimum.



LAG : Traduisez par "retard". Quand les serveurs rament, un décalage se produit avec votre PC. Tout se met à ralentir, voire à se figer. On dit "ça lag à mort". On dit aussi "fait chier".

NPC : Personnages joués par l'ordinateur. Les NPC réagissent à des mots-clés : "hello" pour engager une conversation, "buy" pour acheter une denrée, "sell" pour vendre, "bye" pour clore une conversation,. "hire" pour engager quelqu'un, "agreed" pour accepter une quête, "teach" pour qu'il vous enseigne une compétence. Attention, les NPC ont l'intelligence d'un navet bouilli. Par contre, il peuvent se montrer très susceptibles aux insultes.

NORD : Par convention le nord se trouve en haut de l'écran, l'ouest à gauche, bien que cela ne corresponde pas à la réalité géographique de Britania.

AC : "Armor Class", c'est-à-dire classe d'armure. Plus elle est haute, mieux vous êtes protégé. On ne peut pas voir l'AC d'un autre joueur, je vous conseille donc de mentir si on vous la demande.

HP : "Hit points" (points de vie).

Moongate ou Gate : portes de téléportation.

Regeants : ingrédients magiques. Ils poussent dans les forêts et les marécages. Apprenez à les reconnaître pour les cueillir, puis les revendre ou les utiliser.

Spawing Area : site de reproduction. C'est dans ces endroits qu'apparaissent les animaux, les monstres et les ingrédients. Certaines de ces zones sont très particulières. Il existe, par exemple, des endroits où pullulent les daims (au sud de Moonglow, excellent endroit pour récupérer du cuir et fabriquer des armures). D'autres sont saturés de monstres. Au sud-est d'Empath Abbey se trouve une spawing area très riche et parfaite pour débuter.

on peut récolter du coton, en faire des pelotes, tisser ces pelotes en rames de tissus, coudre ce tissu pour faire des vêtements ou des armures de cuir, teindre ces vêtements, les porter et se faire un look d'enfer, les vendre ; idem pour le minerai, obtenu en creusant dans les mines, que l'on raffine en lingots pour forger des armes, armures, outils ; idem encore pour le bois qui servira à façonner du mobilier, des arbalètes, etc. La plupart des objets existants peuvent être fabriqués par les joueurs, à condition de disposer des bons outils et des compétences.

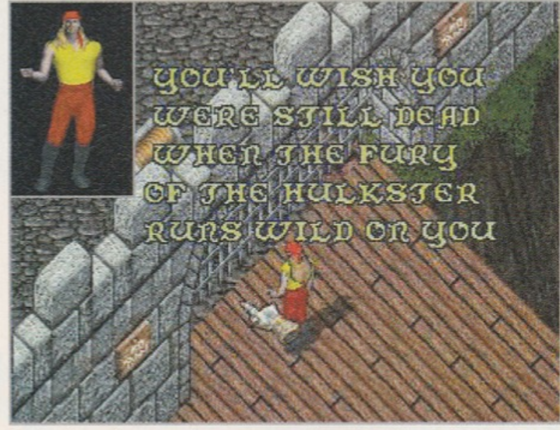
UO ne fera pourtant pas l'unanimité

Vivre passionnément à l'heure de Britania est une expérience d'une rare intensité, bien plus toxique que le jeu de rôles sur table, difficile à partager avec l'extérieur, et qui rend un peu schizo. Assis derrière moi, un pote mate quelques instants mon écran. Il est passé me voir comme on rend visite à un malade. Impossible de me joindre depuis des lustres puisque mon téléphone est toujours occupé quand je ne dors pas. Je viens de démarrer un nouveau personnage. J'attaque un lapin dans le dos. Le rongeur prend le dessus. Je me sauve, poursuivi par la redoutable petite chose. Mon pote soupire. "C'est pour ça que tu restes cloîtré comme un dingue et que tu payes 3 000 balles de téléphone ? Tiens, un tajine. C'est ta mère ? J'peux goûter ?" Hypnotisé, je ne lui réponds même pas. Certains joueurs en ont marre. Pour monter un personnage, une seule solution : faire du pognon. Et gagner sa vie dans UO est presque aussi barbant que dans la vraie vie. Il faut, par exemple, coudre des centaines de vêtements et les revendre. Ça prend des journées entières. C'est pourtant un jeu historique, jamais je n'ai été aussi captivé. Tout le paradoxe est là. Voulez-vous, au prix de vos dernières économies, de tout votre temps et d'un bon bout de votre cervelle, visiter le premier univers parallèle créé par l'être humain, avec tous ses défauts ? Moi, oui. Vous, vous avez maintenant entre les mains tous les éléments pour faire votre choix.

monsieur pomme de terre

Toutes les villes sont cartographiées, et annotées. Je vous conseille fermement de télécharger ces cartes pour ne pas perdre votre temps en errances épuisantes, d'autant que les villes sont les lieux les plus touchés par le lag. ▼





▲ *Quelques joueurs, trop rares, se piquent au jeu du "role playing", c'est-à-dire qu'ils s'investissent dans leur personnage, lui donnent du caractère, le jouent sans chercher à tout prix à monter leurs skills et leurs statistiques, à devenir riches et puissants. On peut croiser des ladies qui se passionnent pour la haute couture, des paladins secourables et surtout pas mal de cinglés. L'un d'eux, par exemple, ne joue que des personnages qui ont un défaut de prononciation. Un autre se prend pour Hulk Hogan (célèbre star de catch). Il a été jusqu'à défier en combat singulier Lord British à la porte de son château. Le roi n'a pas daigné relever le défi.*



▲ *Petit utilitaire très pratique également : UOLocator2.2, qui donne une carte globale de Britania sur laquelle on peut zoomer jusqu'au détail des villes. Carte pondérée des coordonnées que l'on obtient avec un sextant. Indispensable quand on se perd.*

- ➕ Le premier véritable jeu de rôles online.
- ➕ Un monde immense, d'une richesse indescriptible.
- ➕ Un système de jeu extrêmement complet.
- ➕ Bon dieu, c'est un univers parallèle !
- ➖ Risque de vous faire péter les plombs. Peut aussi vous ruiner en factures téléphoniques ou foutre en l'air votre vie sociale.
- ➖ Il n'y a quasiment pas de scénario, de quête. Tout l'intérêt vient des interactions entre joueurs, et c'est dommage.
- ➖ C'est lent et les serveurs plantent encore régulièrement.

EN DEUX MOTS

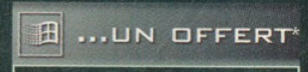
Ultima Online tourne une page de l'histoire, et pas seulement de l'histoire du jeu vidéo. Ce type de technologie est promis à un avenir à la fois effrayant et exaltant. Malgré sa lenteur, ses bugs, ses lacunes (en particulier l'absence de scénario et de quête) et bien qu'il n'existe qu'en anglais, c'est un jeu à côté duquel il est douloureux de passer, surtout si l'on est fan de jeux de rôles. Mais le monumental problème est le prix des communications locales en France... Alors, Monsieur le Président ? On veut développer Internet ? C'est peut-être par là qu'il faut commencer : secouer France Télécom !



* Reportez-vous à l'encadré "Je suis bon". ** Reportez-vous à l'encadré "Mourir, et mourir encore". *** Reportez-vous à l'encadré "Speak UO, lesson one".

LES DUO'S DE DOMINIQUE :
DOMINIQUE A ACHETÉ
FLIGHT SIMULATOR 98
ET CHOISI GOLF 3.0

UN ACHETÉ...
Encyclopédie Encarta® 98
Atlas Mondial Encarta® 98
Flight Simulator 98
SideWinder™ Force Feedback Pro
Home Essentials 97
Home Essentials 98
Works 4.5
Publisher 97
Money Suite Financière 98
AutoRoute Express™ Europe 98
Age of Empires™
Close Combat 2.0
SideWinder™ Precision Pro
SideWinder™ game pad
IntelliMouse™
Mouse 2.0
IntelliMouse™ TrackBall
Office Etudiants/Enseignants



...UN OFFERT*
Civilisations Antiques
Galerie d'Art
Le Monde des Avions
Les Instruments de Musique
Mon Atelier d'écriture 2.0
Close Combat 1.0
Golf 3.0
Picture It !™ 1.0
Mon Atelier de Cinéma en 3D
NBA Full Court Press™ 3.0

Versions 97

les DUO'S

DU 1ER OCTOBRE AU 15 JANVIER

Démarrer

Achetez le premier, le deuxième est offert* !

"Un logiciel offert* pour un produit acheté, ça m'a donné des ailes. Après avoir acheté Flight Simulator 98, j'ai vite renvoyé mon coupon et mes 31 francs de participation. Et sous huit jours j'ai reçu... Golf 3.0. Comme ça, si je tombe en panne de kérosène, je saurai où me poser". *C'est à partir de maintenant et c'est jusqu'au 15 janvier 1998.* ***Les Duo's : assemblez-les comme vous voulez.***



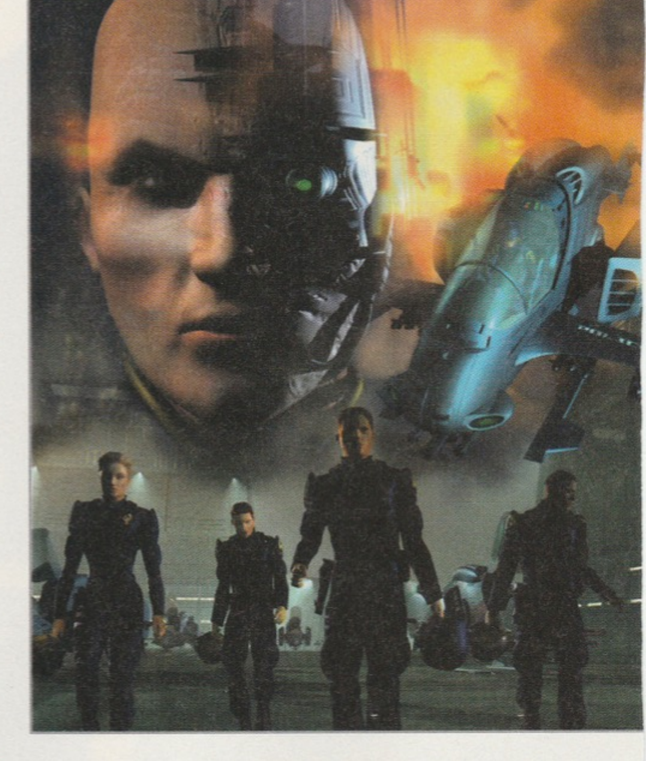
Jusqu'où irez-vous ?™ *www.microsoft.com/france/lesduos/*

* Participation aux frais : 31 francs.





Aaahh ! Il s'est engagé dans la G-Police... Aahhhh ! Il pilote un hélicoptère à turbines... Aaaahh ! Sa frangine a été butée et il veut la venger... Aaaaah!



G-Police

Action pour tous joueurs - PC CD-Rom

Et ça fait quatre fois qu'on lui marche sur le pied, arrêtez merde, ça fait hyper mal. Bon, oubliez la pub débile à la télé pour la version PlayStation. G-Police sur PC, c'est autrement plus beau et toujours aussi criant de vérité.

Callisto 2097

Imaginez un futur sombre. Les ressources de la Terre sont complètement épuisées. L'homme gratte chaque caillou du système solaire pour trouver un peu de minerai. Les commerciaux se frottent les mains et c'est le règne des méga-corporations. Sur Callisto, l'une des lunes de Jupiter, la vie n'est possible que sous des dômes géodésiques. Ça doit pas être drôle tous les jours, de vivre comme des fromages sous cloche. D'ailleurs, ça commence à dauber grave et l'on vient de vous confier un énorme hélico à turbines, histoire de ventiler tout ça. Hmmm, c'est pas gentil de se moquer de Jeff Slater. Le héros que vous incarnez vient de perdre sa sœur dans des conditions étranges. Cette fouineuse a voulu mettre son nez dans les affaires de la Nanosoft, la corporation rivale de Krakov Industries. La Nanosoft serait en train de construire discretos des super cargos, un truc formellement interdit. Pire encore, elle aurait développé une technique pour voler les meilleures capacités d'un être humain et les stocker sur une puce. Le capitaine Horten est le dernier pilote de cargo sur Callisto. Votre petit doigt vous dit qu'il est en tête de la liste. Bizarrement, c'est aussi votre supérieur hiérarchique. Drôle d'embrouille...

▲ Y m'avaient dit : faites gaffe aux civils. Des civils ? Quels civils ?

Optimisé pour la nouvelle génération

Je vais pas y aller par quatre chemins : G-Police est l'un des plus beaux shoots en vente sur Jupiter. Les décors grouillant d'activité sortent tout droit de l'inspiration blaid'reuneur (voir le test de Fish pour plus de précisions). Des nuées de vaisseaux bariolés croisent entre les immeubles. Au sol, d'autres véhicules effectuent leur petit ballet : ils s'arrêtent aux intersections, accélèrent, tournent brutalement. Des enseignes vidéo clignotent un peu partout. Le moindre petit détail est retranscrit : feux de circulation, réverbères, tags, jusqu'aux gigantesques flammes qui surgissent en grondant des cheminées des usines. Le look cyber glauque commençait à me gonfler prodigieusement mais G-Police est tout

Ça doit pas être drôle tous les jours, de vivre sous les dômes géodésiques de Callisto.

▲ Des tunnels relient les différents dômes de la mégapole.

▲ Edgar, encore coincé pour un excès de vitesse.

simplement magnifique. L'impression de claustrophobie est renforcée par le champ de vision limité et le fait que l'on soit enfermé sous un dôme. Ne nous leurrons pas, c'est une limitation du programme. Le moteur de Psygnosis n'est apparemment pas capable de gérer le déplacement dans d'énormes paysages comme Comanche ou Extreme Assault. Ne nous leurrons pas, également, ces limitations nous les devons à la PlayStation et à ses ridicules deux mégas de mémoire. C'est pénible d'avoir un soft bridé à cause d'une console. En revanche, la fluidité de l'animation est au rendez-vous. Pas de ralentissements, quelle que soit la masse de détails à l'écran. Avec un Pentium 166 muni d'une carte 3D, G-Police fonctionne déjà très bien en 640x480. Mais Psygno a voulu faire de ce G-Police un véritable show-room des dernières technologies PC. G-Police supportera donc toutes les cartes accélérées grâce à Direct 3D (3Dfx, Rendition, Power VR, Nvidia Riva 128, Permedia2, Mystique 4 Mo, Rage Pro, S3 Virge...). G-Police se satisfera aussi d'une bécane MMX (bof, pour ce qu'on y gagne).

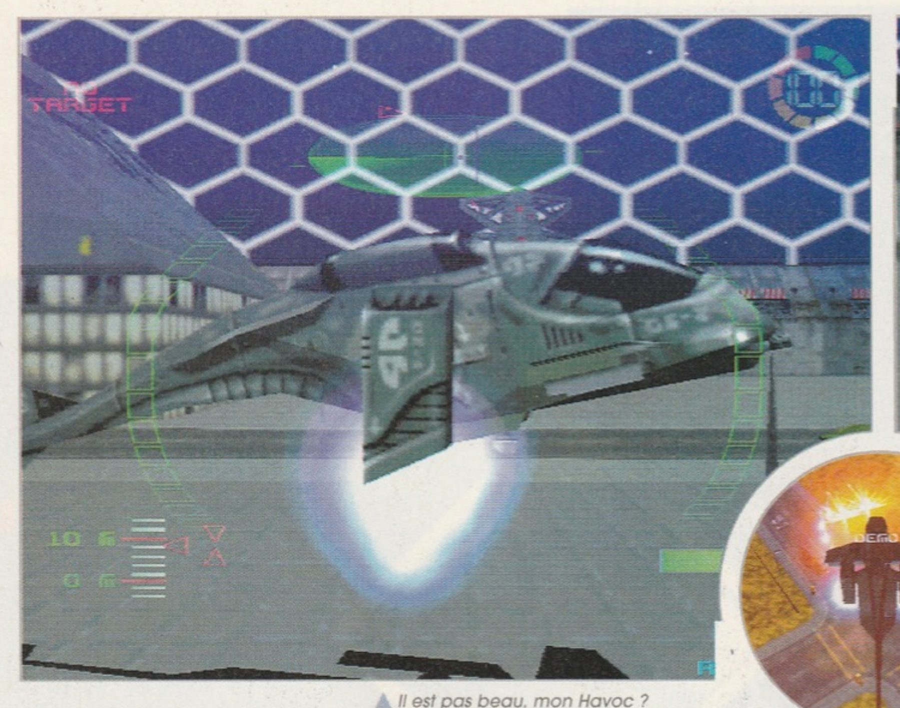
Mais surtout, c'est une belle vitrine pour le tout nouveau Pentium II et son acolyte le bus AGP. C'est sûr, les flambeurs qui ne peuvent pas s'empêcher de se payer la dernière bombe du marché auront de quoi tester leur investissement. L'AGP permet notamment de jouer à de très hautes résolutions, le programme allant taper dans la mémoire vive du système en fonction de ses besoins (1024x768 avec 4 Mo de RAM et 1280x1024 avec 8 Mo). C'est la direction que prendront les futurs simulateurs avec des textures toujours plus balèzes. En attendant, le p'tit père G-Police arrive à afficher du 800x600 avec une simple 3Dfx en PCI, ce qui est une très bonne nouvelle.

TIPS TECHNIQUE

Pour éviter des sautes de l'audio pendant le jeu avec une 3Dfx, Psygnosis nous conseille de rajouter des lignes à Windows/win.ini (ce qui fait légèrement baver le graphisme en contrepartie) :
(3dfx)
SST_SWAP_EN_WAIT_ON_VSYNC=0
FX_GLIDE_SWAPINTERVAL=0

T'as vu ce bench ?

Mais arrêtons là ces considérations techniques ennuyeuses pour plonger dans l'ambiance enivrante du soft. C'est la nuit, je me maintiens en stationnaire entre deux gratte-ciel. J'ai



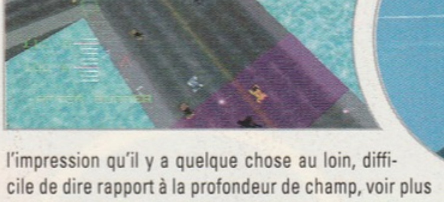
▲ Il est pas beau, mon Havoc ?

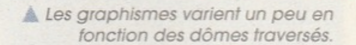
Vous verrez un missile non guidé, de type Matra 973, se diviser en trois têtes indépendantes



▲ Un soft un brin claustro, ambiance poulailler.







▲ Les graphismes varient un peu en fonction des dômes traversés.

l'impression qu'il y a quelque chose au loin, difficile de dire rapport à la profondeur de champ, voir plus haut. Je balance un missile dans la rue en contrebas et pour la énième fois, je reste pantois devant le cataclysme coloré qui s'ensuit. Voilà, je décerne à G-Police la palme des plus beaux effets pyrotechniques. Faisons connaissance avec l'hélico. Le DASA Kamov AG60 Havoc est un hélico à turbines hautement blindé et très lourdement armé. Et comme avec tous ces joujoux ultra-modernes, le maniement n'est pas très évident de prime abord. Je vous connais, vous allez commencer à meugler que le soft est mal programmé. Eh bien, pas du tout, G-Police nécessite une phase de prise en main préalable, ce qui est facilement obtenu grâce aux missions d'entraînement. Deuxième remarque, l'utilisation d'un joystick à la place du clavier vous évitera de vous transformer en pieuvre. Le soft prend carrément une autre ampleur avec un manche à balai doté d'une molette de gaz et de quatre boutons. On peut monter et descendre sur un axe vertical, avancer ou même reculer en dosant la vitesse, scanner les cibles sans avoir à lâcher le joy. Bref, c'est jouable au clavier mais carrément mieux avec le joystick bien que le ForceFeed back ne soit pas utilisé de façon optimum. Ces commandes un peu plus évoluées qu'un shoot de base lui confèrent un petit côté simulation. Mais pas question de faire des tonneaux ou des loopings. Le contrôle est également un peu sensible quand on veut aligner la cible. Malgré ces petits reproches, G-Police est très maniable avec l'habitude. Le plus gros défaut demeurant le faible champ de vision (même réglé au maximum) qui nous fait découvrir l'objectif au dernier moment. Le carré blanc entourant la cible se confond aussi avec les décors. Il faudra constamment garder un œil sur le radar. Enfin, vu qu'on est souvent obligé de recommencer les missions pour triompher, on finit par savoir à l'avance où vont arriver les appareils ennemis

Oh les zoulies zexplosions

G-Police nous propose de faire parler la poudre au long de trente-cinq missions individuelles. Ces missions prennent place dans six différents styles de dômes : mines, industries, agriculture, solaire... histoire de varier un peu les décors. Toutes les cinq missions, un briefing en Foule Mochionne Vidéo vient relever la sauce. Les scènes en images de synthèse sont d'ailleurs de bonne facture et le scénario y gagne en profondeur. Avant chaque mission, un autre briefing plus précis énumère les objectifs primaires et secondaires. C'est le côté un peu fourbe du jeu. On vous refile un armement du feu de Dieu mais attention, flamber du civil ne fera pas très classe dans vos états de service. En fin de mission, votre score reflètera votre "gros bill-attitude". Les missions sont assez variées : interception, escorte, filature, repérage... Caractéristique intéressante, vous pourrez demander l'appui d'unités terrestres ou aériennes. C'est carrément indispensable quand vous devez faire face à des escarmouches

■ JOUABLE SUR **P 166 32 MO RAM P200 RECOMMANDÉ-32 MO RAM-CARTE ACCÉLÉRÉE DIRECT3D** ■ EDITEUR **PSYGNOSIS**
■ DÉVELOPPEUR **PSYGNOSIS GRANDE-BRETAGNE** ■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **1**





G-Police, le plus beau shoot vendu sur Jupiter.



en plusieurs lieux à la fois. Il suffit alors de cibler l'objectif et de balancer l'ordre idoine. Vos compagnons attaquent aussitôt de manière intelligente et cohérente. C'est très bien, les p'tits gars. Les munitions sont aussi en nombre limité et les ravitaillements feront perdre énormément de temps.

Aaaahh ! l'armement de G-Police, trop fort. Et puis, arrête, ça fait hyper mal un missile sur le pied. Canon lourd, missiles guidés ou non, bombes, plasma... Vous devriez voir un missile non guidé de type Matra 973 (Bonjour M'sieur Lagardère, euh... patron) se diviser en trois têtes indépendantes avant de voler de concert vers la cible. Autre arme de choix, l'EPP, canon électromagnétique à effet paralysant. Dans une mission, vous poursuivez des motos carrossées à la Tron. Ces enfoirés essayent de vous semer en tournant à toute vitesse. Fin stratège, vous prenez de l'altitude et une fois touché à l'EPP, le biker et son engin s'immobilisent, stupéfaits, suspendus dans une sorte de sphère rouge translucide. Pour le fun, vous pouvez alors les truffer au canon. Certains missiles devront aussi être guidés après lancement. Ce véritable 14 Juillet militaire est relayé par un festival d'effets graphiques assez comparables à Colony Wars du même Psygnosis que nous attendons avec impatience sur PC. Grâce aux nombreuses vues caméras, on pourra admirer le massacre sous tous les angles. D'ailleurs, les vues caméras sont toutes exploitables dans le jeu. La vue de haut sera particulièrement indiquée pour les opérations de bombardement au sol.

Et nos oreilles ?

Il est de bon ton, dans le dernier paragraphe, d'aborder la question très controversée de la réalisation sonore. La musique de G-Police colle bien avec l'ambiance futuriste, naviguant entre muzak techno, transouille et autre pseudo-dance à la mode. Non, je me moque, la musique est réussie, comme savent le faire nos potes d'outre-Manche, et suffisamment variée pour plaire à tous les publics. Les bruitages sont de bonne facture et relayent avec force les effets visuels tonitruants. Quant aux voix digitalisées, c'est une réussite car elles sont en anglais dans cette version de test. Les ordres de commandement, bien flippants, vous mettent mine de rien la pression en pleine action.

Comme on n'allait pas s'en aller sur ces considérations positives, l'indécrottable perfectionniste pourra reprocher l'absence d'un mode multijoueur. G-Police n'a évidemment pas été conçu dans cette optique, c'est un shoot comme on les aime, en solo, pour les égoïstes. Et ça le fait très bien comme ça.

Iansolo



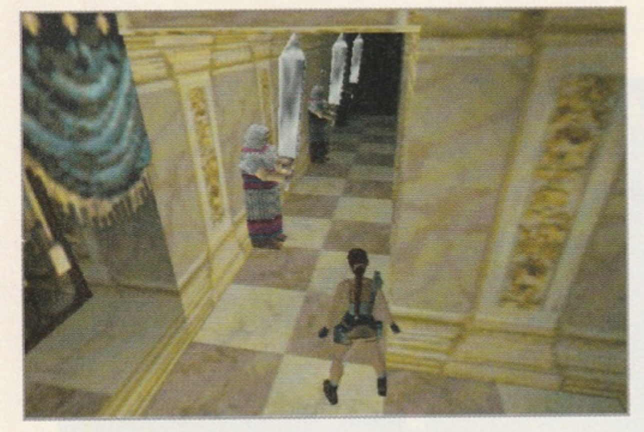


- \+ Des effets 3D explosifs.
- \+ Une durée de vie conséquente.
- \+ Show-room des dernières technologies sorties.
- \+ Une ambiance sonore adaptée.
- − Un champ de vision quelque peu limité.
- − Une maniabilité qui demande de la persévérance.

EN DEUX MOTS

Psygnosis revient en beauté avec un shoot futuriste aux effets graphiques très musclés. Les polios trouveront à redire avec les contrôles difficiles à maîtriser en cinq minutes. Avec un peu d'entraînement, les plus habiles récolteront une quasi-simulation avec moult missions scénarisées. Si on peut reprocher un champ de vision un peu court, G-Police nous la joue classieux avec le support de toutes les cartes 3D sous DirectTruc, le son Dolby, les joys à retour de force et l'optimisation pour Pentium II et le bus AGP. Un shoot très précieux somme toute.





Lara Croft est sans doute le personnage virtuel qui a le plus fait fantasmer la planète depuis son apparition l'année passée. Et ce n'est pas le second volet de ses aventures qui va calmer les esprits, sûrement pas.

Tomb Raider 2



Action/aventure pour tous joueurs - PC CD-Rom

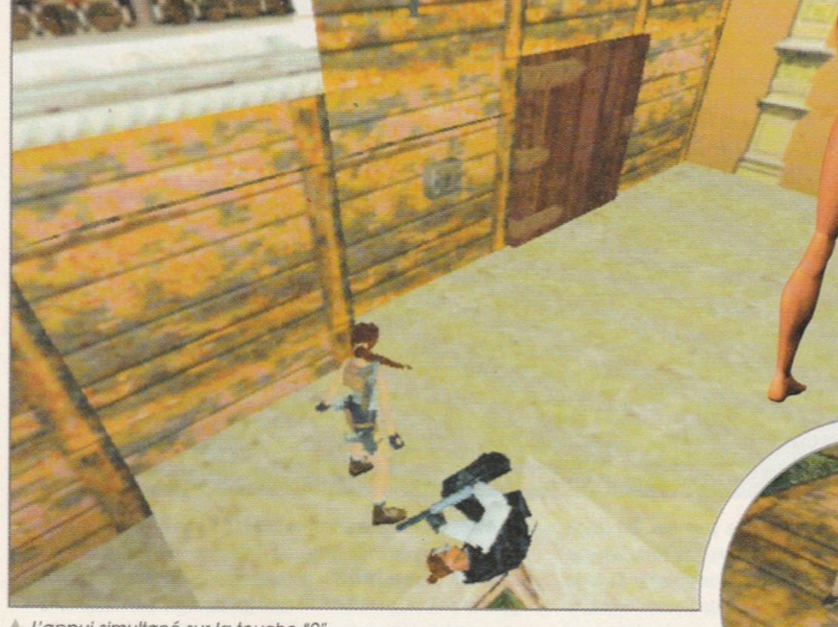
▲ Vous rappellerait pas un truc, le symbole sur la caisse ? Dites.

"Lara, mon amour, je... ", non, trop familier. "Ma très chère Lara...", non plus, trop cérémonieux. "Mademoiselle Croft...", ouais, un peu Sécurité sociale dans le style, mais bon, on va pas y passer la nuit non plus. Quoique justement je... Bon, bref, va pour mademoiselle. Allez Fish, courage, faut se lancer sinon Lara risque de passer à côté du bonheur. "Voilà, je me permets de vous écrire car je vous connais très bien. Par contre, vous, vous ne me connaissez pas vraiment, et c'est justement l'objet de ma lettre. J'ai passé avec vous de très bons moments, il y a environ un an de cela. On a vécu quelque chose de très fort tous les deux, même si vous avez fait semblant de ne pas remarquer ma présence. Ce n'est pourtant pas faute d'avoir cogné à l'écran de mon moniteur pour attirer votre attention, j'en ai détruit trois en à peine une semaine. Et vous rien, même pas un clin d'œil complice. Mais je ne vous en veux pas, car je sais bien ce qui vous retenait : une relation durable vous faisait peur malgré l'irrésistible attirance que vous aviez pour moi. N'ayez pas honte, je ressentais exactement la même chose. J'ai très bien compris que votre mépris apparent n'était en fait qu'un moyen de vous protéger, car vous pensiez que tous les hommes sont des monstres et qu'un jour je vous aurais fait souffrir. Je vous pardonne donc les "va te faire foutre connard !" et autres "lâche-moi les baskets ou je te plombe, abruti !", je sais que vous ne le pensiez pas. Et puis votre travail vous prenait beaucoup de temps, avec tous ces pièges à éviter, ces animaux féroces à tuer et ces labyrinthes à explorer. Et pourtant j'étais là, tout près de vous, faisant de mon mieux pour vous aider dans votre tâche. Vous avez brisé mon cœur, Lara (vous permettez que je vous appelle Lara ?). Mais aujourd'hui, je pense que nous pourrions repartir sur des bases saines, car j'ai appris que vous alliez revenir dans la région. Ce serait une bonne occasion de se revoir, histoire de boire un verre de Coca chaud dans une pizzeria karaoké que je connais bien. Je sais que ma lettre va vous bouleverser, mais soyez forte. A bientôt. PS : Je vous donne les changements de RER à effectuer pour venir chez moi, mais à ce moment-là, prenez plutôt le bus, ligne 448. Venez avant 19 heures parce qu'après il y a mes parents qui rentrent."

Toutes des ingrates, sauf maman

Une semaine plus tard, le facteur sonnait deux fois à la porte. Un petit colis rectangulaire, cela ne pouvait être que ça. Après avoir déchiqueté le paquet, je trouvai effectivement ce que j'attendais impatiemment : Lara, à laquelle était joint un petit mot du magasin de vente par correspondance. "Bon, vous êtes gentil, là, mais maintenant, faut arrêter de nous emmerder avec vos lettres à la con. Lara, elle est dans le jeu, elle existe pas, OK ? Sinon, je vous jure qu'on va vous envoyer l'assistante sociale et vous finirez à la DDASS, espèce de débile. Au fait, la prochaine fois, vous éviterez de signer votre chèque James Croft. Adieu." Les sots. Ils ne savaient pas ce qu'ils disaient. Ils verront bien un jour, quand Lara et moi annonceront notre mariage au monde, oui, ils verront bien. En attendant, ma dulcinée était dans sa boîte, sûrement impatiente de me revoir. Sa dernière mission

Bien que le gameplay principal du premier volet ait été conservé, Tomb Raider 2 n'en apporte pas moins quelques nouveautés intéressantes.



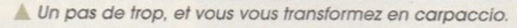
▲ L'appui simultané sur la touche "0" et les touches de direction permet d'observer tout ce qui se passe autour de Lara sans bouger d'un cil.



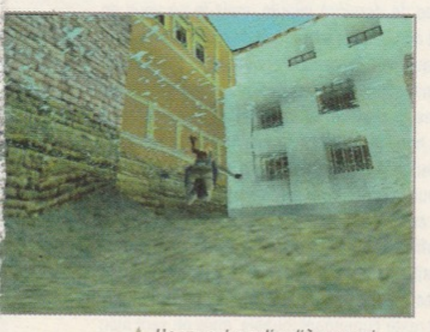
l'avait entraînée dans la mystérieuse cité d'Atlantis. Aujourd'hui, c'est dans la mystérieuse Chine qu'allait la mener Tomb Raider 2, le mystérieux second épisode de la série. Allez, zou, direction le PC familial et lancement du SETUP dans la foulée, le temps presse. Tout d'abord, il semble que les constructeurs de cartes 3D aient abondamment rendu visite aux programmeurs de Core Design, puisque Tomb Raider 2 est compatible avec toutes les principales cartes du marché (voir encadré). Après avoir choisi l'installation Direct 3D ou 3Dfx, je retrouve enfin Lara qui, une fois de plus, fait mine de m'ignorer. Ce n'est pas grave, j'ai l'habitude. Une séquence d'introduction moyenne m'explique alors dans quel pétrin la belle va de nouveau aller se fourrer. Toute l'histoire remonte au temps de la Chine ancestrale, alors que l'Empereur de l'époque détenait le "pouvoir du Dragon". Ce pouvoir magique (et mystérieux) était incarné par une dague plantée droit dans son cœur, lui apportant une puissance surhumaine. Fort de son cheat code cardio-vasculaire, le tyran entreprit alors une vaste campagne "d'unification " du pays afin de régner sans partage. Mais un jour, il se retrouva face aux moines guerriers tibétains qui, malheureusement pour lui, réussirent à s'emparer de la dague de Xian, anéantissant par la même occasion l'Empereur et son armée. Les moines décidèrent ensuite de remettre la dague magique dans son tombeau, situé quelque part en plein cœur de la muraille de Chine. Mais aujourd'hui, trois explorateurs sont à la recherche de la dague, et Lara fait bien évidemment partie du lot. Always prête à pratiquer plein d'activités, cette nana-là.

Course, natation, bateau, gymnastique...

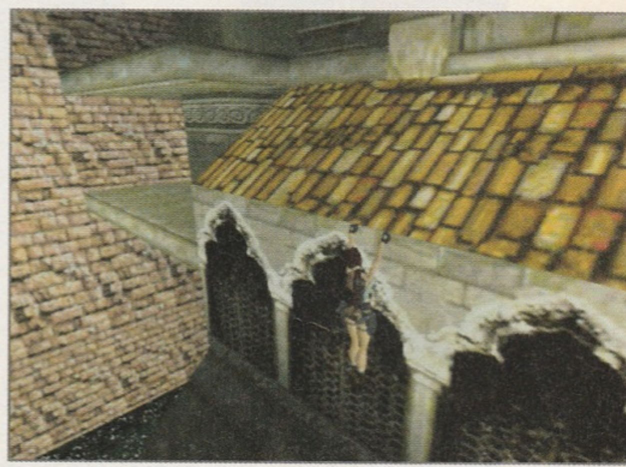
Vous voici donc une fois de plus largué en pleine campagne, à l'entrée d'une grotte, tandis que l'hélicoptère qui vous a amené s'éloigne à grandes pales. Ahhhh Lara, tu n'as pas changé. Enfin si, quand même, mais dans le bon sens. Tu es encore plus belle, avec tes jambes mieux dessinées (plus rondes), des attributs charnels aux rotondités parfaites, ton joli visage rempli de détails, sans oublier tes longs cheveux auburn. Ah oui, c'est nouveau ça ! Maintenant, ta natte vole doucement au vent, flotte à la surface de l'eau ou ondule lorsque tu bouges. Une mini-jupe et un peu de maquillage n'auraient pas été désagréables, mais je reconnais que cela n'aurait pas été bien pratique. Même si, maintenant, ils font de très bons waterproof, mais bon bref. Ta démarche est également un véritable pousse-au-divorce, et il me semble que tu as fait quelques progrès dans ce domaine depuis notre dernière rencontre. Tes déplacements chaloupés et classieux vont faire des jalouses, c'est sûr. Mais halte au narcissisme, il est temps de commencer à explorer les lieux. Pour des raisons de commodité, je vais vous parler directement plutôt qu'à Lara. De toute façon, elle s'en fout. Le premier niveau ne vous dépaysera donc pas plus que ça, puisque vous allez retrouver de superbes grottes bourrées à craquer de pièges multiples. Les grottes et autres cavernes, vous connaissez, vous en avez bouffé par paquets de dix dans le premier épisode. Après vous être frayé un chemin en sautant de plate-forme en plate-forme tout au long de la paroi, vous trouvez enfin l'entrée d'un temple plutôt engageant. Quelques rats sont là



▲ Un pas de trop, et vous vous transformez en carpaccio.



▲ L'eau est particulièrement bien rendue, aussi bien au niveau de la transparence que du reflet des bâtiments.



▲ Surtout penser à recoller mes faux ongles avec de la Super-Glue.

Tomb Raider 2













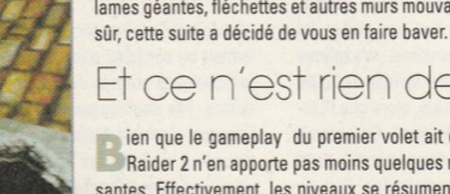


DES ARMES ET DU CHARME Sept armes seront à votre disposition si vous vous donnez la peine de les chercher. De quoi faire un joli carton sur les gêneurs.

TIPS TECHNIQUE
Vous pourrez jouer en mode fenêtré si le cœur vous en dit.

TIPS JEU
Avancez prudemment et surtout n'hésitez pas à abuser de multiples sauvegardes.

pour vous accueillir, et c'est bien dommage pour eux. Un simple appui sur la barre d'espace vous débarrassera des parasites susnommés, et ce grâce à l'utilisation de vos deux pistolets de base. Pas terrible comme arme, mais en attendant de trouver mieux, ça dépanne toujours. De plus, la visée est toujours automatique, et vous n'aurez pas à vous prendre la tête avec une quelconque orientation de Lara pour toucher vos adversaires. Même dans les actions les plus osées (saut périlleux arrière, course, etc.), la brave fille continue à tirer sur tout ennemi situé dans sa ligne de mire. Pas très réaliste, mais nickel question jouabilité. Quelques foulées plus tard, le stress monte d'un cran car c'est maintenant le niveau entier qui vous agresse. En à peine deux minutes se déroule une compilation de traquenards que tout Indiana Jones a au moins rencontrée une fois dans sa vie : sol piégé avec des pics, boules de pierre, lames géantes, fléchettes et autres murs mouvants. Cette fois, c'est sûr, cette suite a décidé de vous en faire baver.



Et ce n'est rien de le dire

Bien que le gameplay du premier volet ait été conservé, Tomb Raider 2 n'en apporte pas moins quelques nouveautés intéressantes. Effectivement, les niveaux se résument toujours à trouver des leviers ou des clés, résoudre quelques casse-tête et jouer les acrobates afin d'ouvrir de nouveaux passages. Mais certaines subtilités ont heureusement eu le bon goût de faire leur apparition, ne faisant pas de cette suite un simple data disk. Tout d'abord, certains endroits caractérisés par leur grandeur provoquent un changement de vue, transformant ainsi le classique plan rapproché en un superbe plan général. Cela donne un effet cinématogaphique très sympa, surtout que cela se fait automatiquement et sans porter préjudice au contrôle du perso. Vous pourrez admirer cela dès le premier niveau, lorsque vous serez sur le sommet du temple ou encore lorsque vous traverserez toute une vallée, suspendu à un maigre filin. Les ennemis ont également changé, car vous devrez vous battre contre des créatures aussi hétéroclites que des tigres, des hommes armés de battes ou d'Uzis, des corbeaux, des gorilles blancs ou des dobermans. Dans les niveaux proposant des passages aquatiques, vous devrez même vous battre contre des murènes et des requins. Pour ce faire, une seule arme vous permettra de vous défendre sous l'eau, un fusil-harpon. Autre nouveauté de taille, Lara possède de nouvelles animations comme lorsqu'elle marche dans l'eau ou qu'elle grimpe à une échelle. Enfin, vous pourrez de temps à autre emprunter des véhicules tels qu'un bateau à Venise ou une moto des neiges au Tibet. Bonne idée, ça varie un peu les plaisirs.

Dix-huit niveaux qui ne se ressemblent pas

Dix-huit niveaux, c'est ce que vous devrez compléter avant de parvenir au bout de vos peines. Ce qui est particulièrement agréable, c'est que ces derniers proposent une constante variété graphique, puisque vous évoluerez de décors de grottes en plates-formes pétrolières, en passant par le Tibet ou encore une église romane. Même le propre domicile de Lara sera l'objet d'un rebondissement scénaristique de dernière minute, mais je ne vous en dis pas plus. D'un point de vue plus technique, le moteur 3D a subi un lifting en règle puisqu'il est désormais entièrement compatible Direct 3D. Du coup, l'animation sera plus rapide et plus fluide que dans Tomb Raider, dans la mesure où vous possédez une carte accélérée récente. De nouveaux effets de lumière et de transparence ont été ajoutés au passage, puisque Lara pourra désormais utiliser des torches pour éclairer des recoins sombres ou voir à travers des vitres. Par contre, si vous n'utilisez aucune accélération hardware pour l'affichage Direct 3D, le résultat sera nettement plus discutable, même sur un Pentium 200 MMX. L'animation devient saccadée et les textures perdent évidemment beaucoup de leur charme. Le soft reste cependant jouable, mais on sent bien que le logiciel n'a pas été programmé pour uniquement tourner en software. Et c'est là que l'on se rend compte que le moteur, même revu, a pris un coup de vieux face à la concurrence (Jedi Knight




Voici ce que donne Tomb Raider 2 dans sa version Direct 3D non accélérée. Config utilisée : Pentium 200 MMX, Mystique.

Seules les dernières générations de cartes accélérées Direct 3D seront susceptibles de vous offrir un rendu visuel digne de ce nom. Toute la gamme des chipsets 3Dfx, les PowerVR2, La RagePro d'ATI et la Graphic Blaster Exxtreme de Creative Labs vous offriront un résultat impeccable. La Riva 128 (ou encore Viper 330, Velocity 128) n'offre pas la même qualité graphique que ses concurrentes dans le sens où l'effet de transparence fait place à un effet d'opacité. Par exemple, les fenêtres de Tomb Raider 2 ne sont donc plus aussi attrayantes avec cette carte. Il n'empêche que dans tous les cas, le nouveau moteur 3D de Core Design ne donne pas grand-chose sans l'utilisation d'un accélérateur hardware. Pour vous donner une idée de la chose, un Pentium 200 MMX équipé d'une Mystique n'affiche pas plus de dix images par seconde en 640*480 et 256 couleurs. A bon entendeur...

G.POLICE

UN JEU CRIANT DE VERITE

"Intro superbe, cinématiques divines, jeu tout en français : on frôle la perfection. ..., G-Police est une simul'action exceptionnelle dotée d'une ambiance futuriste étonnante. A voir absolument."
Consoles +; 94% mega hit, (nov.97)

"Impressionnant ! G-Police est un tour de force technique. A la fois varié, prenant et éblouissant par ses effets de lumières, il s'agit du meilleur shoot dont dispose la console."
Playmag; 18/20 (nov.97)

"G-Police a tout pour séduire : l'originalité de l'univers cyber-punk, un vrai scénario, une ambiance graphique explosive et une bonne profondeur de jeu."
Joypad; 88% (nov.97)

"..., ce soft de Psygnosis surprend par la profondeur inhabituelle de son scénario admirablement mis en valeur par de splendides cinématiques et son atmosphère "techno-glauque" inédite.
On y trouve tous les ingrédients des grands films d'anticipation."
Playstation magazine ; 7/10 (nov.97)

"C'est un coup de maître..., ce jeu est le meilleur shoot 3D du moment...dans le domaine action ce jeu est indispensable. ... A acheter sans se poser de question."
Consoles news; 93% (nov.97)

"G-Police est vraiment un jeu exceptionnel."
CD Consoles ; * * * * *, Hit (nov.97)

"Une réalisation toute 'psygnosienne'."
Crazy Games ; 8/10 (nov.97)

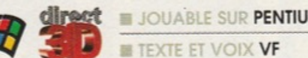
PlayStation

PC CD ROM

PSYGNOSIS

DISPONIBLE DÈS MAINTENANT SUR PLAYSTATION



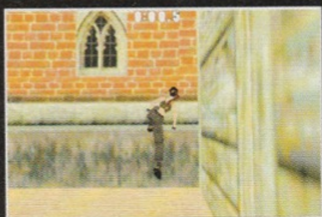


JOUABLE SUR **PENTIUM 150 16 MO RAM** · ÉDITEUR **EIDOS** · DÉVELOPPEUR **CORE DESIGN**
TEXTE ET VOIX **VF** · NBRE DE JOUEURS **1**

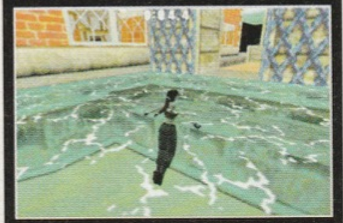
Progrès psychomoteurs notables

Lara a gagné de nouvelles possibilités de déplacement. C'est pas cool ça ? Voici un petit échantillon des mouvements qu'elle effectue avec grâce et élégance. Attention, liste non exhaustive !













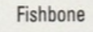




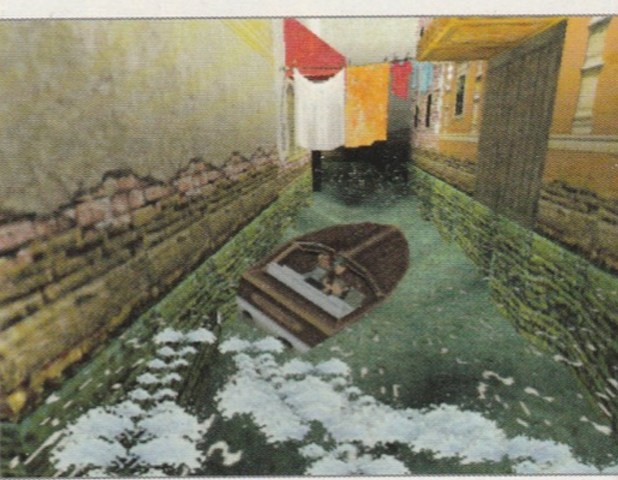
par exemple). De plus, les erreurs d'affichage et de collisions sont nombreuses, et je ne compte même plus le nombre de fois où j'ai observé des membres de Lara encastrés dans des murs (quand elle ne passait pas directement à travers les obstacles !). Des incohérences sont également notables au niveau des armes, puisque rien ne vous empêche de tirer contre un mur à bout portant avec le lance-grenades : aucune égratignure ne viendra ternir votre beau minois. Techniquement, le résultat s'avère donc mitigé pour les raisons précédemment citées.

Accélération Direct 3D demandée

Toutefois, et heureusement pour Core Design, Tomb Raider 2 bénéficie néanmoins d'un intérêt qui palie ses faiblesses techniques. Ceux qui ont adoré le premier épisode seront aux anges, et les autres découvriront un jeu d'action/aventure tout à fait séduisant et dépaysant. De plus, le fait de pouvoir, à l'occasion, piloter des véhicules apporte un vent de fraîcheur sympathique, sans parler de petits détails marrants comme le compteur kilométrique vous indiquant en permanence la distance que vous avez parcourue. Les nouveaux gestes de Lara sont également très bien faits, et c'est un vrai régal de la voir évoluer dans les tableaux complexes et torturés. Excepté les réserves émises concernant le moteur, Tomb Raider 2 est donc un soft très agréable qui pourrait, une fois de plus, de propulser Lara au sommet de la célébrité. On craignait un bête data disk, Core nous a finalement concocté une suite tout à fait correcte. Pas exceptionnelle, certes, mais séduisante, sûrement.



Fishbone



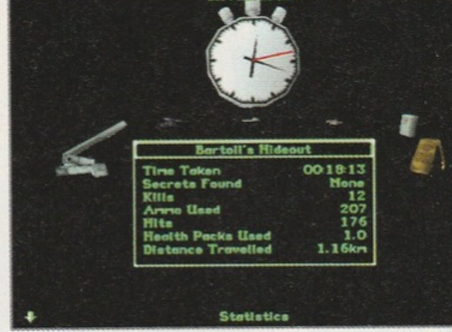
Piloter des véhicules est une bonne idée, surtout lorsque c'est bien fait.

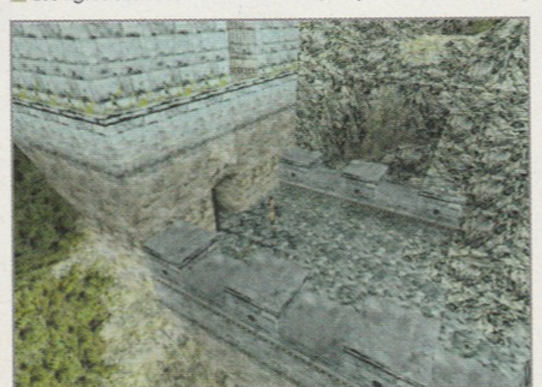




Les tigres sont vos nouveaux amis, un peu brutes, mais superbes.

Plein de petites infos bien utiles sont fournies par le chronomètre, comme la distance parcourue durant un niveau.





De temps à autre, la vue rapprochée se transforme en vue globale.

- \+ Dix-huit niveaux graphiquement variés.
- \+ Moteur Direct3D compatible avec de nombreuses cartes.
- \+ Nouveaux mouvements très bien réalisés.
- \+ Un graphisme qui sait se faire apprécier.
- − Le moteur possède de nombreuses déficiences d'affichage (collision, perspective).
- − Une bonne suite, mais pas vraiment la claque qui tue.

EN DEUX MOTS

Une suite bien sympathique qui, sans être révolutionnaire, a su apporter sa part de nouveauté. Attention, une carte accélérée Direct 3D est plus que recommandée.



DARK REIGN
THE FUTURE OF WAR

ACTION IMMEDIATE

- Une gestion intelligente des terrains
- Une action variée et sans merci
- Une IA entièrement paramétrable
- Un éditeur de mission unique et un mode multijoueur révolutionnaire



Des graphismes exceptionnels
Un Univers de jeu de rôle très fort

Jusqu'à 16 joueurs en réseau

HEXEN II
Faites votre prière...

Edité par


Développé par




DISPONIBLE SUR PC CD-ROM
WINDOWS 95 EN VERSION
FRANCAISE INTEGRALE.

Distribué par
ACTIVISION®



Alors que Wing Commander Prophecy tarde à sortir, I-War propose un space opera de grande qualité, qui devrait en séduire plus d'un. De l'outsider comme on les aime, définitivement.



I-War

Combat spatial pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ Des quatre vues poste, le pilote est celui que vous utiliserez le plus souvent.

N'avez-vous jamais eu cette sensation bizarre, par moment, que tout ce qui se passe autour de vous semble être destiné à vous faire chier jusqu'au plus profond de l'emmerdement. Personnellement, je suis convaincu que Bill Gates, les Taïwanais et le reste de la clique se sont volontairement ligués pour me faire péter un plomb. Trois jours. Trois jours que j'installe, désosse, jure, crise, pleure, réinstalle, formate, fdisk et boote ma bécane. Un coup ça va, mais après ça ne va plus, alors du coup je change un truc mais ça foire avec le reste... pfff... j'ai vraiment cru que j'allais devenir dingue, et Kant aussi. Quitte à passer pour un vieux con, j'en suis même arrivé à regretter ce putain de bon vieux temps où mon CPC démarrait au quart de tour et m'offrait d'inoubliables parties de Sorcery +... jusqu'à ce qu'il chauffe et qu'il plante au bout d'un quart d'heure. Et merde, l'informatique ne changera jamais. Mais bon, le cauchemar est aujourd'hui terminé (jusqu'à la prochaine fois), et je vais enfin pouvoir vous parler d'I-War, qui n'y est pour rien. Allez, on installe la bête, qui d'ailleurs n'est pas de nature gourmande, puisqu'elle ne squatte qu'une quarantaine de mégas du disque dur. À première vue, il s'agit d'un jeu de combat spatial qui semble vouloir patauger dans la baignoire de Wing Commander Prophecy. Pourquoi pas, après tout cela ne lui fera pas de mal, d'avoir un peu de concurrence, rien n'est plus malsain que les monopoles (faites-moi penser à maudire France Telecom, puisqu'on en parle). En tout cas, il possède déjà l'atout du nombre puisque pas moins de trois CD sont nécessaires pour faire tenir le programme. On est loin des six CD de Wing Commander 4, mais on est à armes égales avec le 5, qui sera nettement allégé en vidéos.



▲ Les objets et autres vaisseaux sont extrêmement variés.



▲ Admirez la beauté de ce croiseur. De plus, comparé à vous, il est réellement énorme.

Comme au cinéma

Le setup s'achève à peine, que la séquence d'introduction est déjà lancée. Ce n'est pas du plein écran, mais en tout cas c'est bien joli. En fait, c'est même superbe et la première réflexion qui vient à l'esprit est celle de savoir quand est ce que le film sortira. Car en plus de son incroyable qualité visuelle, l'intro d'I-War est certainement la plus longue qu'il nous ait été donné de voir. Imaginez plutôt, quatorze minutes de séquences cinématiques bour-

Une introduction d'anthologie

Voici quelques extraits de la séquence d'introduction. Cette dernière est superbe et ne dure pas moins de quatorze minutes. N'oubliez pas le pop-corn.













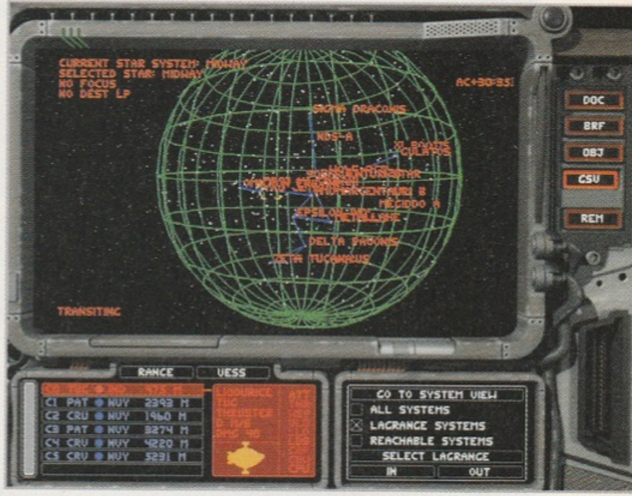



rées d'effets spéciaux, de combats spatiaux et de rebondissements scénaristiques, le tout pour un fichier mov de plus de 225 mégas ! De l'aveu même du producteur, cela a été un véritable travail de fou. Ça leur a pris beaucoup de temps (sous Lightwave !), pour finalement "aboutir à un intérêt discutable" (sic). C'est vrai, une intro de cinq minutes aurait été nettement suffisante pour présenter l'univers d'I-War , mais en attendant, le résultat est un régal pour les mirettes. Il est simplement dommage que les voix françaises soient une fois de plus d'une nullité assez consternante. On aurait nettement préféré des sous-titres, d'autant que contrairement au cinéma, il est moins onéreux de sous-titrer un jeu que de le doubler. Après avoir évacué la

REMARQUE
Le moteur d'I-War ne nécessite pas une carte accélérée Direct 3D.

TIPS JEU
Si une situation vous paraît insurmontable, c'est sûrement qu'il existe une solution plus élégante que le combat brut.

Les programmeurs d'I-War n'ont pas démérité, malgré la tâche ardue qui les attendait.



La carte de l'espace dans toute sa splendeur.

dizaine de personnes qui se sont incrustées autour du bureau pour assister à une projection gratos, le moment de gloire du menu principal est enfin arrivé. Quatre choix vous sont proposés, allant de la séquence des crédits à l'action instantanée, en passant par le mode Campagne ou le tableau des options. Zou, direction configuration, histoire d'activer un maximum de trucs et de mettre les détails à fond. Je ne me suis pas pris le choux pendant trois jours pour ne pas profiter de la puissance de mon Pentium 200 et de sa 3Dfx, ah ça non ! Ah ben zut alors, y a rien. Enfin si, mais en fait rien de particulièrement excitant. Seules sept options vous font l'honneur de leur présence : niveau sonore, affichage d'un fond pour l'espace (une nébuleuse), ou bien encore l'activation ou non de petites animes. Je passe sur les autres, encore moins passionnantes. Bon. Cela veut dire que je peux me coller ma 3Dfx derrière l'oreille, elle ne servira à rien dans le cas présent. Pas de panique, vous allez voir que c'est du tout bon. Mais foin de mes états d'âme, et place à l'action.

Encore une histoire de thunes

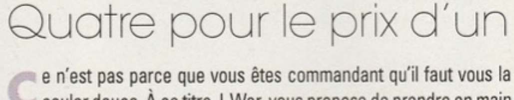
Je vous explique brièvement la situation, parce que sinon je n'aurai jamais assez de place pour vous parler du reste. Alors voilà : les ressources terriennes n'étant pas illimitées, les hommes ont dû établir des colonies spatiales pour trouver et fournir le Neutronium, le super sans plomb du futur. Seulement voilà, certaines colonies ont décidé peu à peu qu'elles se débrouilleraient aussi bien toutes seules, et que, finalement, les Terriens pourraient aller se faire bronzer sous Igma du Centaure IV. Les gueux prirent rapidement le nom d'Indies, et devinrent au fil des ans un mélange de rebelles, de pirates et surtout de conspirateurs. Pour une fois que les rebelles sont les méchants, vous pourrez réprimer en toute bonne conscience. Eh oui, vous incarnez un jeune commandant de la marine terrienne, et à ce titre vous allez chasser le scélérat par monts et par points Lagrange (vous pouvez regarder dans votre manuel d'astronomie, y a pas de honte) à bord de votre vaisseau de combat, le Dreadnaught. En fait, il ne s'agit pas vraiment du vôtre, mais de celui de l'illustre commandant Jefferson Clay, qui s'est sacrifié pour sauver la vie de centaines de ses compatriotes. Quatre ans sont maintenant passés depuis ce terrible geste de bravoure, et votre première mission consiste justement à revenir sur les lieux du suicide salvateur pour tenter de récupérer le corps principal de l'appareil. Effectivement, ce vaisseau de combat possède la particularité de pouvoir se désolidariser du



▲ Outre les quatre vues internes, vous pourrez également vous voir de l'extérieur.

Les vaisseaux rebelles arborent de magnifiques graffitis ▶

poste de commande, ce dernier devenant alors un petit vaisseau à part entière. Vous avez donc la tête, et il vous faudra retrouver le corps parmi un champ d'épaves et de détritus divers. Vous voyez, vous commencez en douceur, mais cela ne durera pas longtemps. Car les premières missions, de difficulté progressive, sont loin d'être toutes aisées malgré leur apparente simplicité. Par exemple, lors d'une bête patrouille dans laquelle vous ne jouez que le rôle d'ailier, vous voilà soudain mis à mal par une embuscade Indie. Votre leader se fait exploser le facial, et vous vous retrouvez tout seul pour vous battre contre les rapaces. Pas évident, car les combats sont vraiment durs. Effectivement, dès que vous commencez à vous faire canarder, des avaries surviennent et rendent alors difficile, voire impossible, tout déplacement du vaisseau. Du coup, vous vous transformez en canard de foire et vous n'avez plus qu'à faire votre prière. Heureusement, le combat direct n'est pas votre seule issue, car la plupart du temps il existe une solution qui vous permet de vous en tirer à moindre mal. Il peut s'agir de se placer à des endroits stratégiques, ou bien encore d'employer la ruse en amenant des ennemis à piller des containers que vous aurez préalablement piégés. Il n'empêche que les combats auraient mérité, à mon goût, plus de simplicité, et surtout une difficulté mieux dosée.



Quatre pour le prix d'un

Ce n'est pas parce que vous êtes commandant qu'il faut vous la couler douce. À ce titre, I-War vous propose de prendre en main quatre postes clefs du Dreadnaught. Ainsi, en plus de la place de capitaine (écran de briefing, cartes, objectifs de missions, contrôle de drône télécommandés, archives diverses), vous pourrez prendre celle de l'artilleur, du pilote ou bien encore du mécanicien. Si celle du pilote est bien entendu la place que vous occuperez le plus souvent, il sera de temps à autre bien utile de changer de casquette pour vous adapter aux circonstances. Ainsi, l'écran du mécanicien affiche-t-il en permanence l'état de l'appareil et de ses nombreux organes. Trente-cinq points différents sont donc succeptibles de subir des avaries, et vous pourrez changer - si vous le désirez - les priorités des réparations en les attribuant aux quatre équipes disponibles. Par exemple, en plein combat, il vaudra mieux réparer en priorité le système de propulsion plutôt que la lumière des toilettes du capitaine, ou bien encore le module de séparation. Cependant, tout va très vite et cela demande une certaine pratique. Le poste d'artilleur ne présente, à mon goût, que peu d'intérêt, à part le fait de pouvoir sélectionner le type d'arme ou bien de suivre en permanence la cible sélectionnée. Vous ne l'utiliserez donc qu'assez rarement, mais au cas où l'envie vous en prendrait, vous devrez passer en pilotage automatique pour vous défouler en "presque" toute tranquillité. Cette possibilité de changer de poste est une bonne idée, et donne ainsi l'impression d'être réellement à bord d'un "grand" vaisseau.



Le poste de commande du Dreadnaught

Voici les quatres postes que vous pourrez occuper à bord du Dreadnaught.

Le poste de capitaine. Pas mal !

Pas évident de jouer les Monsieur Scott.

Le siège du pilote, le top.

L'artilleur, le moins utile.



INCUBATION

BATTLE ISLE PHASE 4

PC LIVE : « une fois qu'on s'est lancé, on ne peut plus décrocher ! »
PC JEUX : 86% - Génération 4 : ★★★★★ HIT - PC Team : 92%
PC Mag Loisirs : 17/20 - JOYSTICK : 84% - PC SOLUCES : ★★★★









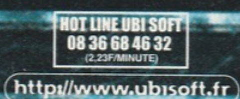
Neurones fragiles, s'abstenir ! Suspense, angoisse, migraines et sueurs froides composent le menu de ce joyau stratégique.

Après qu'un virus ait contaminé et transformé les Scay'Gers jusque là paisibles en féroces mangeurs d'hommes, vous vous retrouvez à la tête d'une unité d'élite de Space Marines avec pour ordre d'intercepter et détruire ces hordes de monstres...

Format : CD-Rom PC - textes écran en français, voix off en anglais.

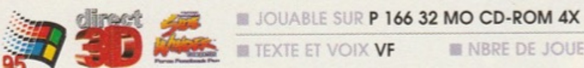
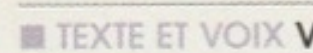










JOUABLE SUR **P 166 32 MO CD-ROM 4X** — EDITEUR **OCEAN** — DÉVELOPPEUR **MICROPROSE**
TEXTE ET VOIX **VF** — NBRE DE JOUEURS **1**

La trajectoire de chaque appareil s'affiche sur votre HUD. La grande classe !

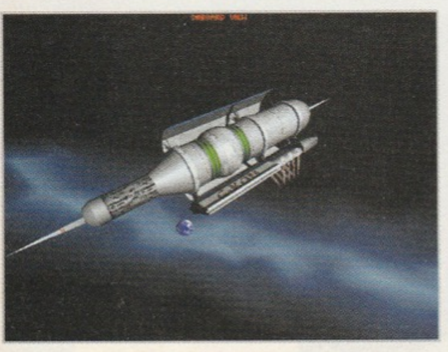


Le superbe moteur 3D ne nécessite même pas une carte accélérée Direct 3D !



Un petit parcours d'obstacles pour vous entraîner à piloter votre vaisseau.





Les stations spatiales sont animées et pivotent sur elles-mêmes.

Schizophrènes acceptés

Les missions de I-War sont un plaisir de variété. Malgré le fait que les combats soient toujours en tache de fond, les missions se suivent mais ne se ressemblent pas. Vous et votre Dreadnaught allez vivre de grands moments, et je n'exagère pas en affirmant que les missions proposées sont sans doute les plus originales créées pour un jeu de ce type. La liste qui suit n'est pas exhaustive, mais elle vous donnera une idée de ce qui vous attend : reconnaissance, patrouille, relève de capitaine, évacuation de colonie, sabotage de containers, escorte de cargo, réparation de relais de communication, négociation avec des pirates, destruction de station spatiale, récupération d'objets divers, raids, vaisseau observateur, etc., etc., etc. Et je ne vous parle pas des rebondissements qui surviennent régulièrement au cours de la partie. D'ailleurs, au fur et à mesure que vous progresserez dans les missions, vous aurez la possibilité d'en choisir entre plusieurs autres, différentes. Cela a pour principale conséquence de changer l'évolution de l'histoire globale, mais rien ne vous empêchera de rejouer une précédente mission et de changer de direction. Attention, car dans ce cas vous repartez réellement de la mission, et toutes celles que vous aviez effectuées après seront effacées ! Et puis, une mention spéciale est à accorder aux briefings, particulièrement sympa. Ils sont visualisés sur l'un des moniteurs de bord, en fil de fer ultra chicos et l'on peut se les repasser si l'on n'a pas capté du premier coup la finalité de la mission.

Il faut toutefois tempérer un peu cet enthousiame en raison de faiblesses rencontrées dans le déroulement de certaines missions. Par exemple, j'ai effectué une séparation du module de commande à un moment où le programme ne semblait pas le prévoir, ce qui a provoqué un plantage en règle de l'intelligence artificielle. Résultat, obligation de recommencer la mission depuis le début sans autre procès. Espérons que cela est dû au caractère non définitif de la version testée, mais ne flippez pas trop quand même, je n'ai rencontré le problème que très rarement. Résumons-nous : nous avons des scènes cinématiques à tomber par terre, des missions variées. Reste à parler du graphisme et de la réalisation. Parlons-en donc alors, donc.

De la programmation comme on n'en fait plus C'est tellement rare, les moteurs 3D réalisés à la main, sans machines-outils, que l'on a perdu l'habitude de faire confiance aux artisans-mécaniciens qui travaillent à l'ancienne. Et pourtant, les programmeurs d'I-War n'ont pas démérité malgré la tâche ardue qui les attendait. Les vaisseaux sont tout bonnement superbes, tant au niveaux de leur look que de leur taille. Mais le plus fort, c'est que le tout bouge particulièrement bien, en 800 x 600 s'il vous plaît. Que vous soyez à proximité d'une station orbitale en pleine rotation ou bien en plein cœur d'un combat spatial impliquant de nombreux appareils (de tailles très diverses, je le rappelle), le résultat s'avère impeccable, même à 30°. Les effets de lumières sont également de très bonne facture et particulièrement bien gérés. Du space opera à haute dose, ni plus ni moins. Certes, l'utilisation de la 3Dfx aurait apporté un incontestable plus, mais un patch sera peut-être disponible dans quelques mois. Par contre, les collisions ne sont pas toujours bien précises, et il arrive que des objets 3D se chevauchent à l'affichage sans occasionner le moindre choc. Ce défaut est heureusement rare, et on n'en tiendra pas trop compte dans le jugement final. À noter que le soft reconnaît le Sidewinder Force Feedback, mais que son utilisation n'est pas des plus impressionnantes. Que dire de plus, sinon qu'I-War est un excellent jeu, séduisant malgré ses quelques imperfections, et en tout cas digne de figurer sur la liste de vos cadeaux de Noël. La version finale devrait permettre de jouer sur Internet, mais nous n'avons pas pu le vérifier par nous-mêmes, rapport une fois de plus à la version non déf. que nous avons eue, ce dont auquel comme d'hab'. Apparemment, ce mode multijoueur devrait permettre de piloter à plusieurs un seul appareil, chaque joueur se retrouvant alors aux commandes d'un poste, un peu comme à bord d'un gros bombardier. On verra le mois prochain. En tout cas, z'ont bien bossé, chez Particule System. Oui, bien bossé.

Fishbone

- \+ Des missions d'une grande richesse.
- \+ Des scènes cinématiques époustouflantes.
- \+ Une excellente ambiance générale.
- \+ Une réalisation de choix.
- \- Les voix françaises ridicules.
- \- Quelques bugs d'intelligence artificielle.
- \- La difficulté des combats mal dosée.

EN DEUX MOTS

Un space opera qui contient tous les ingrédients nécessaires pour vous faire passer de très bons moments. Beau, rapide et varié, voilà résumées en quelques mots les principales qualités d'I-War.



"Qui ça ?

SierraOriginals ?

3 grands hits
au plus petit prix ?

Qui sortent ?

Maintenant ?"



"Mais,
qui c'est qui va m'sortir
moi alors ?"

CAESAR 2
(Stratégie)



« Caesar 2 est une véritable réussite. »
SVM




PHANTASMAGORIA
(Aventure)
7 CDs

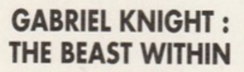


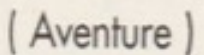
« Imaginez un mélange d'Edgar Allan Poe, Alfred Hitchcock et Stephen King ! »
JOYSTICK



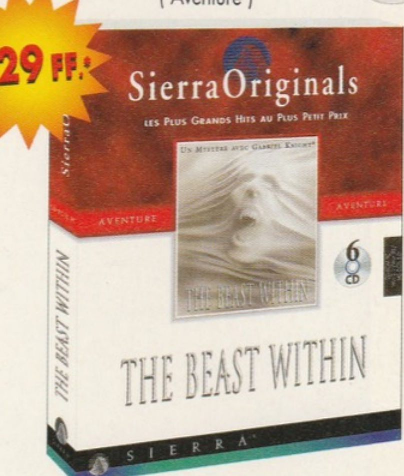












« Le meilleur jeu d'aventure jamais conçu… »
GENERATION 4



- Déjà 19 titres disponibles dans la collection SierraOriginals
- Retrouvez les titres SierraOriginals sur http://www.sierra.fr

SierraOriginals

Les Plus Grands Hits au Plus Petit Prix

Who's Partner   Photo : Agence VLOO

*Prix Public généralement constaté.

Au-delà des espérances. Au-delà du talent. Au-delà de la souffrance causée par les chocs permanents et les passages en force. Au-delà des tensions sous le panier, des dunks accrobatiques et des tirs à 3 points dans la dernière seconde du match. Au-delà du désir de vaincre.

Au-delà des limites,

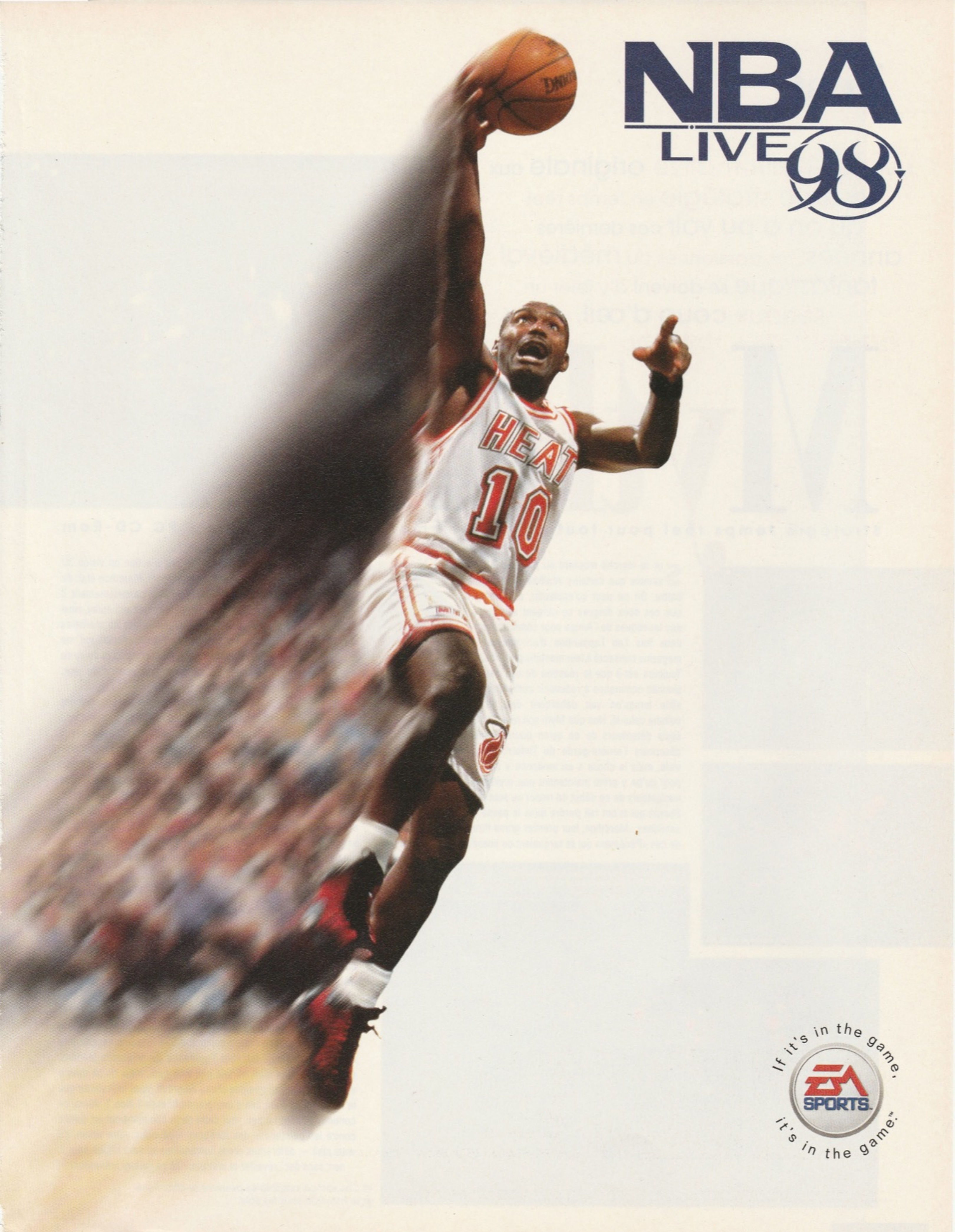
il y a NBA Live 98.







www.nba.com
www.easports.com
Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Windows® 95


NBA
LIVE 98
HEAT
10
If it's in the game,
EA SPORTS
it's in the game.™

Myth est une alternative originale aux jeux de stratégie en temps réel qu'on a pu voir ces dernières années. Les passionnés du médiéval fantastique se doivent d'y jeter un sérieux coup d'œil.

Myth



MEGASTAR joystick

Stratégie temps réel pour tout public et amateurs de stratégie - PC CD-Rom





Sur le marché mourant du jeu pour Macintosh, il semble que certains veuillent continuer à se battre. On ne peut qu'applaudir, en attendant que ces doux dingues se rangent aux cotés des fanatiques de l'Amiga pour commémorer deux fois l'an l'apparition d'un nouveau magazine consacré à leur machine préférée. Toujours est-il que la réaction de ces passionnés commence à redevenir compréhensible lorsqu'on voit débarquer des titres comme celui-là. Non que Myth soit réservé aux seuls détenteurs de ce qu'on pourrait appeler désormais l'arrière-garde de l'informatique conviviale, mais la chose a eu tendance à devenir assez rare pour qu'on y prête maintenant une oreille plus qu'attentive. Les instigateurs de ce début de retour ne sont autres que les amis de Bungie qui m'ont fait perdre dans le passé plusieurs précieuses semaines : Marathon, leur premier grand titre, fit blêmir plus d'un de ces «Pécémen» qui se targuaient de posséder la seule bécane capable de faire tourner un jeu d'action en vision 3D subjective, le bien nommé Doom. Marathon était de la même trempe, mais, réalisé postérieurement, il bénéficia de quelques idées de gameplay, ainsi que de fort bonnes animations de monstres dans un univers de science-fiction qui me semble maintenant, avec du recul et au vu de la soupe de certains backgrounds de jeux, bien passionnant.



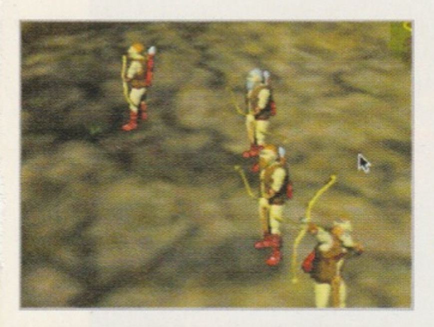
Myth va offrir au joueur un changement radical d'univers puisque, cette fois, nous allons être projetés dans un univers d'heroic fantasy à l'aspect aussi kitsch que celui des plus grandes productions cinématographiques italiennes qui ont douloureusement fleurté avec le genre. Bungie s'attaque à la manne la plus prisée des éditeurs : le jeu de stratégie en temps réel. Malgré cela, il ne faut pas s'attendre à voir arriver une pâle copie d'un jeu voisin ou tout autre système crasseux repompé sur le cadavre d'un vague jeu de stratégie au gameplay déficient. Cette fois-ci, les gars de Bungie ont l'air bien décidés à nous offrir une compilation de tout leur savoir-faire.

Background

Le monde dans lequel se déroule Myth est régit par ce que l'on pourrait appeler le cycle du bien et du mal, deux principes naturels et fondamentaux qui régulent, outre les variations saisonnières, les fluctuations à ce jour encore inexpliquées de mon compte bancaire. La cosmogonie de l'endroit, qui n'est pas bien brillante, me rappellerait même certains jeux de plateau de chez Game's Workshop. Où en étais-je ? Oui : sur cette terre étrange, le panthéon du paysan moyen comprend une liste impressionnante de trucs effrayants, tels que l'existence de seigneurs maudits, sombres rejetons d'on ne sait pas trop quoi, mais qu'on devine venir de l'utérus de quelque chose de grave. Vous pressentez que le background n'est pas d'une grande finesse ? Non ? Alors, on continue encore un peu : sur cette terre constamment en guerre contre les puissances des ténèbres – réveillez votre voisin, s'il vous plaît –, différentes races humanoïdes se sont alliées pour… – non, sans dec', réveillez-le vraiment ! Là ça devient intéressant –,



Ces zombis amphibies peuvent se dissimuler et se mouvoir sous les flots.





▲ Les unités ennemies utilisent la magie.

pour tenter de faire échec aux forces du mal (oui, je blaguais). Là-dessus, vient se greffer un historique quelconque avec son cortège de noms à coucher dehors, mais dont je vous ferai grâce, parce que, parce que…

Moteur graphique

Le moteur de Myth est très impressionnant et ce, même sans utiliser de carte d'accélération graphique. En l'absence d'une telle carte, il offrira un rendu sans trop d'effets de pixellisation, grâce à un filtre rendant la chose bien agréable à l'œil.

La vue caméra est pour le moins spéciale : elle ressemble à un plan en contre-plongée à 30 degrés vu d'un point situé à cinq mètres du sol. Ici pas question de relever la tête, qu'on a un peu l'impression d'avoir posée sur un billot. Mais cette vision est en fait fort pratique. Le joueur a la possibilité de contrôler à tout moment son point de vue en agissant sur diverses touches pour les déplacements latéraux, centrés sur un point, avant et arrière. La chose est un peu difficile à assimiler au départ, mais se révèle vite efficace, le but de l'opération étant sans doute de ne pas se déplacer accidentellement avec la souris

Le paysage est saisissant, tout bonnement magnifique et fort varié : des villages désertés à la tombée du jour aux forêts sombres et profondes, des vastes déserts aux forteresses inquiétantes, on pourra découvrir des dizaines de terrains sous toutes leurs coutures. Une multitude de détails viennent s'y greffer, comme des ponts traversant des rivières claires où se miroite tout ce qui peut s'y refléter, des fermes avec leur jolis toits de chaume, et bien d'autres éléments de décor qui rendent autant hommage aux artistes qu'aux programmeurs.

Les personnages et les monstres, eux aussi, sont d'une grande qualité de représentation graphique : au niveau de zoom maximum et en tournant autour de d'eux, on s'aperçoit qu'ils ont été rendus sous de multiples facettes. On regrette toutefois la qualité des animations, qui est nettement insuffisante pour un jeu de cette trempe.

Par contre, la nature dynamique du moteur est à souligner. Tout ici est calculé au millimètre près : la balistique des flèches, la distance de visée et la ligne de tir. On peut ainsi voir les traits s'écraser sur les rangs alliés, et de nombreux autres effets impressionnants (sortilèges lancés par des monstres, explosions, ombres de toutes sortes) agrémentent le jeu. Tout objet posé au sol reste mobile, que ce soit à la suite d'un piétinement ou d'une déflagration, toute tête posée à terre peut voler en l'air. Une gestion météorologique se charge de réguler l'atmosphère, modifiant certaines données comme la visibilité à longue distance et l'efficacité des explosifs, qui peuvent s'éteindre spontanément.



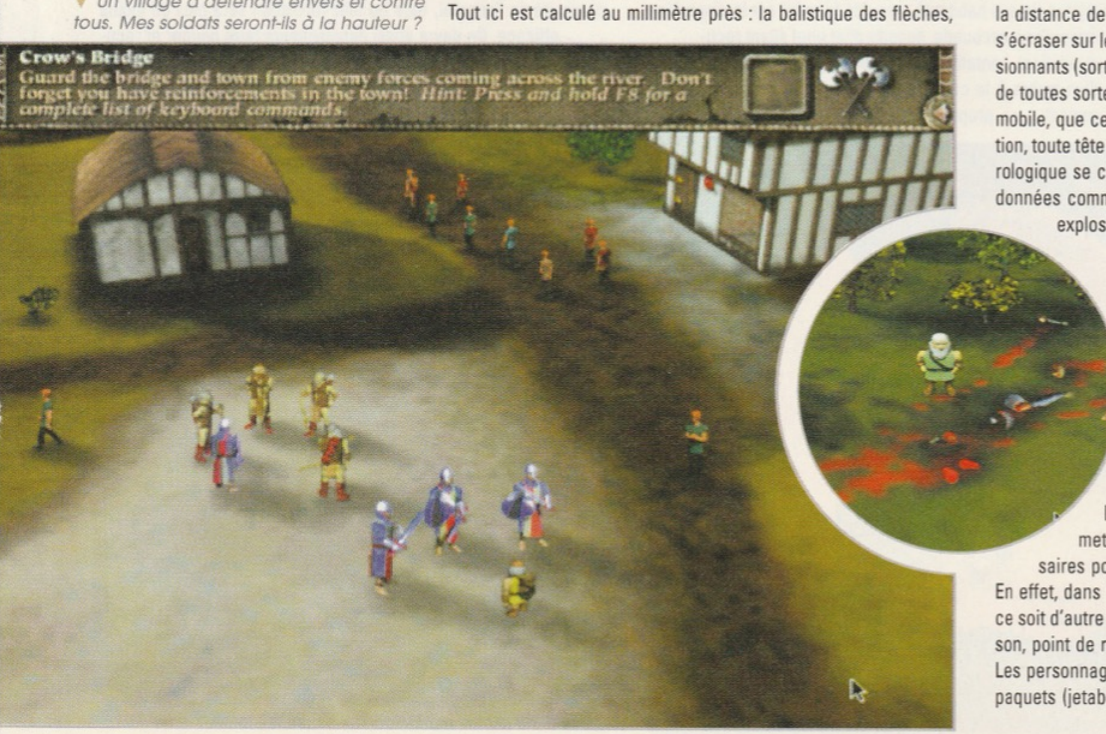
▲ Une meute de zombis armés de lances.



▲ L'écran d'options de la partie multiplayer. Ici, on choisira la carte, le camp et le type de jeu.

Le premier grand jeu commun au PC et au Macintosh depuis bien longtemps.

▼ Un village à défendre envers et contre tous. Mes soldats seront-ils à la hauteur ?



Un jeu différent

Le background a pour seul mérite d'expliquer la présence des quelques créatures que nous avions déjà passées en revue dans le preview de ce jeu. Myth fait en effet partie de ces (futurs) titres de légende qui peuvent se passer de toute explication pour débouler dans les mains boudinées de milliers de petits joueurs.

L'un des principes de jeux que Bungie a voulu mettre en avant est l'absence de ressources nécessaires pour se développer, ainsi que la fabrication d'unités. En effet, dans Myth, il n'est pas question d'espérer bâtir quoi que ce soit d'autre qu'une montagne de cadavres : point de petite maison, point de récolte de Tiberium… En gros et sans détour : rien. Les personnages composant votre armée vous sont balancés par paquets (jetables) de dix, sans renforts, sans autre système que

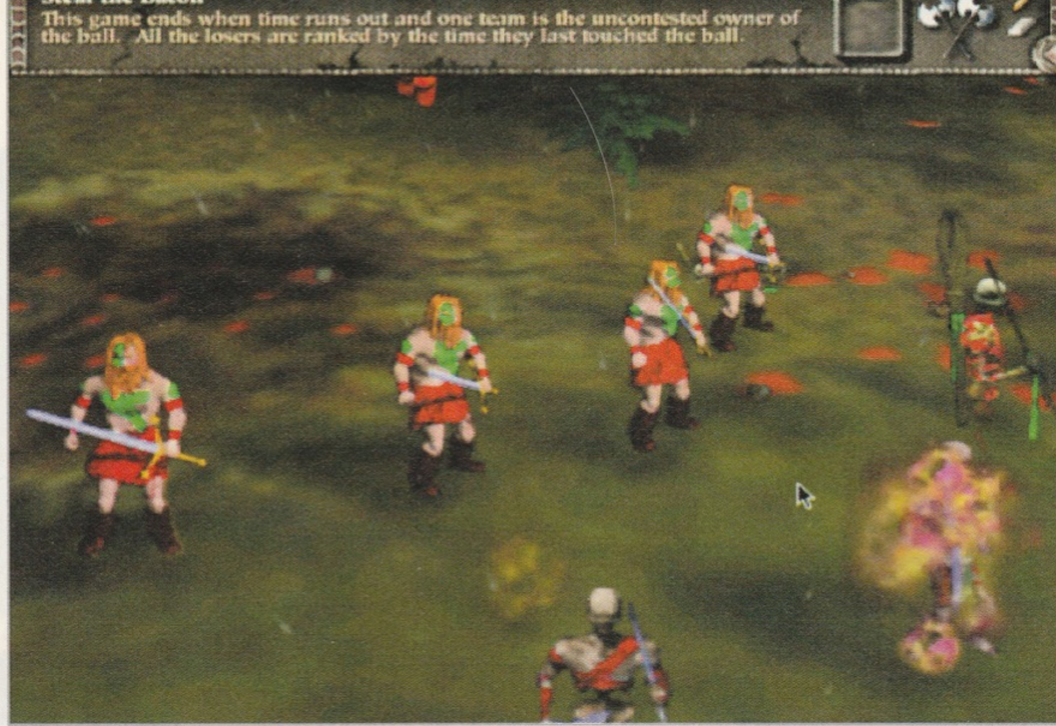

▲ Conciliabule de cadavres.


▲ Disposés en demi-cercles, les archers gardent l'aventurier.



▲ Les explosifs ne sont pas étanches, mais peuvent atteindre les différentes parties du corps.

▼ Les hommes du Nord : des Berserkers.



leur expérience acquise au long des campagnes, et qui se calcule en nombre d'ennemis tués. On peut tout juste changer leurs noms pour se dépayser un peu. Qu'on se le dise !

Principe

Myth est un jeu de stratégie en temps réel dans lequel on est doté, au début de chacun des scénarios de campagne, d'un certain nombre de troupes. L'échelle de jeu de Myth est celle du commandement homme par homme. À savoir que chacune des unités présentes sur le terrain équivaut à un combattant.

Le jeu en solo consiste à sortir victorieux d'une campagne composée de scénarios très éclectiques. Les objectifs assignés aux missions de Myth sont en effet d'une grande variété : défense d'un village et de ses habitants, enquête (armée) sur la disparition mystérieuse d'une escouade, escorte d'un chef allant récupérer un artefact, tentative d'assassinat sur la personne d'un traître à la cause des humains. Petit avertissement à ce propos : la campagne est très dure si on ne s'entraîne pas comme un dingue dans les trois premiers scénarios. Pour mener à bien certains d'entre eux, il faut souvent relancer la partie, écrasé par des ennemis en surnombre (en moyenne tout se joue à un contre trois) ou surpris dans une embuscade insidieuse. Un mode tutorial, très clair et ludique, explique les principes de base du tir, des déplacements et du positionnement.

Le secret de la victoire dans Myth réside en grande partie dans la connaissance que l'on a de ses troupes, de leur manière de se déplacer, de leur vitesse, ainsi que dans des formes que l'on peut leur donner. Grâce aux touches numériques, vous allez pouvoir, après chaque mouvement, donner l'ordre de se positionner selon l'une des dix formations différentes proposées. Suivant le type et le nombre d'hommes contrôlés, les particularités du terrain et la proximité de l'ennemi, telle ou telle formation sera plus ou moins efficace. On devra aussi constamment faire bouger et reculer les lanceurs de projectiles (nains, archers), qui sont la cible privilégiée des ennemis les plus sanguinaires, et les placer sur les flancs de façon à ne pas gêner la piétaille et à pouvoir opérer un repli rapide au cas où.

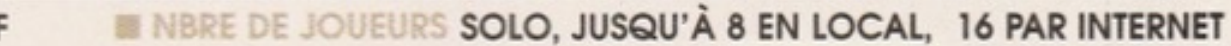
La simulation de l'intelligence des adversaires utilise beaucoup le principe "on avance, on recule". La réaction de base d'un lancier ennemi est généralement de s'éloigner quand un homme d'armes approche et vice

La carte de la région, commentée de façon narrative. ▼




▲ Le résultat d'une explosion de cocktail Molotov.

■ JOUABLE SUR PENTIUM 166 32 MO RAM POWER MACINTOSH 120 MHZ ■ ÉDITEUR EIDOS INTERACTIVE
■ DÉVELOPPEUR BUNGIE SOFTWARE TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS SOLO, JUSQU'À 8 EN LOCAL, 16 PAR INTERNET









versa, puis rebelotte et réciproquement. Myth joue constamment avec la patience du joueur, qu'il oppose à celle de l'ordinateur. Le plus souvent, c'est l'être humain qui craque le premier, lassé par ce petit jeu mesquin.

Les bons et les gentils

Ma campagne du jeu se déroulant uniquement dans le camp des gentils, on a tout intérêt à apprendre à tirer le meilleur parti des diverses unités qui nous sont offertes. Les trois unités formant la base d'une armée sont les hommes d'armes, les archers et les nains (qui peuvent lancer des explosifs ou poser des bombes). Plus tard, si vous êtes sage, vous pourrez voir venir s'adjoindre à vos rangs les hommes du Nord et l'aventurier, un gars bizarre armé d'une pelle disposant de pouvoirs spéciaux. On regrettera toutefois le petit nombre d'unités contrôlables, ainsi que la campagne très manichéenne.

Effets de carnage

Dans Myth, les combats sont particulièrement sanglants : membres tranchés, corps dépecés et autres horreurs courantes sur un champ de bataille sont ici votre pain quotidien. Cela détonne drôlement avec les scènes cinématiques, qu'on pourrait croire (à quelque litres de sang près) tirées d'un dessin animé de la Warner Bros. On n'est toutefois pas impressionné par les cris et hurlements des mourants, qui seront surtout annoncés par le mot "casualty".

Bob Arctor

Multijoueur

La version bêta reçue ne nous a pas permis de tester le jeu en réseau, ce qui est bien dommage car il s'annonce d'ores et déjà comme très intéressant et fun. En explorant un peu la chose, il s'avère qu'on trouvera plein de choses débiles et drôles, comme une sorte de jeu ou chaque camp devra voler, puis conserver pendant un certain temps, un ballon de football. On pourra aussi trouver des camarades de jeux sur le Bungie Net, auquel on accédera gratuitement. Bref, on vous en reparlera très certainement en rubrique réseau.



Petite partie

Le premier scénario de la campagne nous place au cœur de l'action. Au sud, on distingue un paisible village comme j'aimerais en voir plus souvent : les oiseaux chantent, les paysans bossent dur et deux hommes d'armes gardent un pont qui traverse une rivière limpide.
Au début du jeu, on se retrouve à se poser la question suivante : "Que faire avec tous ces beaux garçons ?" Mais, peu après, on obtient une réponse simple : deux morts-vivants viennent de sortir des flots et grimpent lentement sur la berge. Envoyant mes deux amis en armure combattre ces créatures, je m'aperçois que celles-ci sont beaucoup plus fortes. Ils en viennent rapidement à découper en rondelles mes deux éphebes, dont les cadavres jonchent maintenant le chemin. Criant vengeance pour ce terrible assassinat, je rameute la milice présente dans le voisinage : six guerriers, une demi-douzaine d'archers et un nain accourent à la rescousse sur le lieu du massacre. L'endroit du crime a bien changé : je me retrouve maintenant face à une dizaine de monstres cauchemardesques. Bien rangés par groupes distincts (les zombis avec les zombis, les ghoules avec les ghoules), ils se retiennent d'avancer, semblant attendre quelque chose. Stoppant net mes hommes, je décide de tenter l'expérience en ne bougeant pas non plus. Bien mal m'en a pris, j'entends des cris en provenance du village et, allant voir ce qui s'y passe, je découvre un paysan poursuivi par quelque chose qui ressemble à un orang-outang armé d'un sabre et doté de la puissance d'un Ben Johnson pour la vitesse. Le paysan se fait bien vite égorger, et la chose disparaît de mon champ de vision. Je décide d'agir : postant les archers sur un tertre pour leur permettre de dominer le terrain, je leur donne l'ordre d'envoyer une volée de flèches sur mes nouveaux copains. La réaction de ceux-ci ne se fait pas attendre et ils montent à l'assaut de mes guerriers alignés en rang d'oignons. Un groupe d'ennemis, mené par un mort-vivant qui semble au premier regard beaucoup plus intelligent que les autres, contourne la colline pour prendre mes archers à revers. Voulant les prendre de court, j'ordonne une redisposition de mes archers, mais, l'émotion me faisant défaillir, je me gaufre et tue par accident quelques uns de mes propres guerriers d'une volée de flèches dans le coccyx. Mon nain semble vouloir se rendre utile : comme il est mignon avec sa petite bouteille de rhum qu'il balance comme un con sur un groupe de zombies ! Erreur de ma part, la bouteille en question était un cocktail Molotov qui lui explose à la tronche. Con de nabot.

Un champ de bataille, ressemblant à un charnier, comme un attendait d'en voir un depuis longtemps

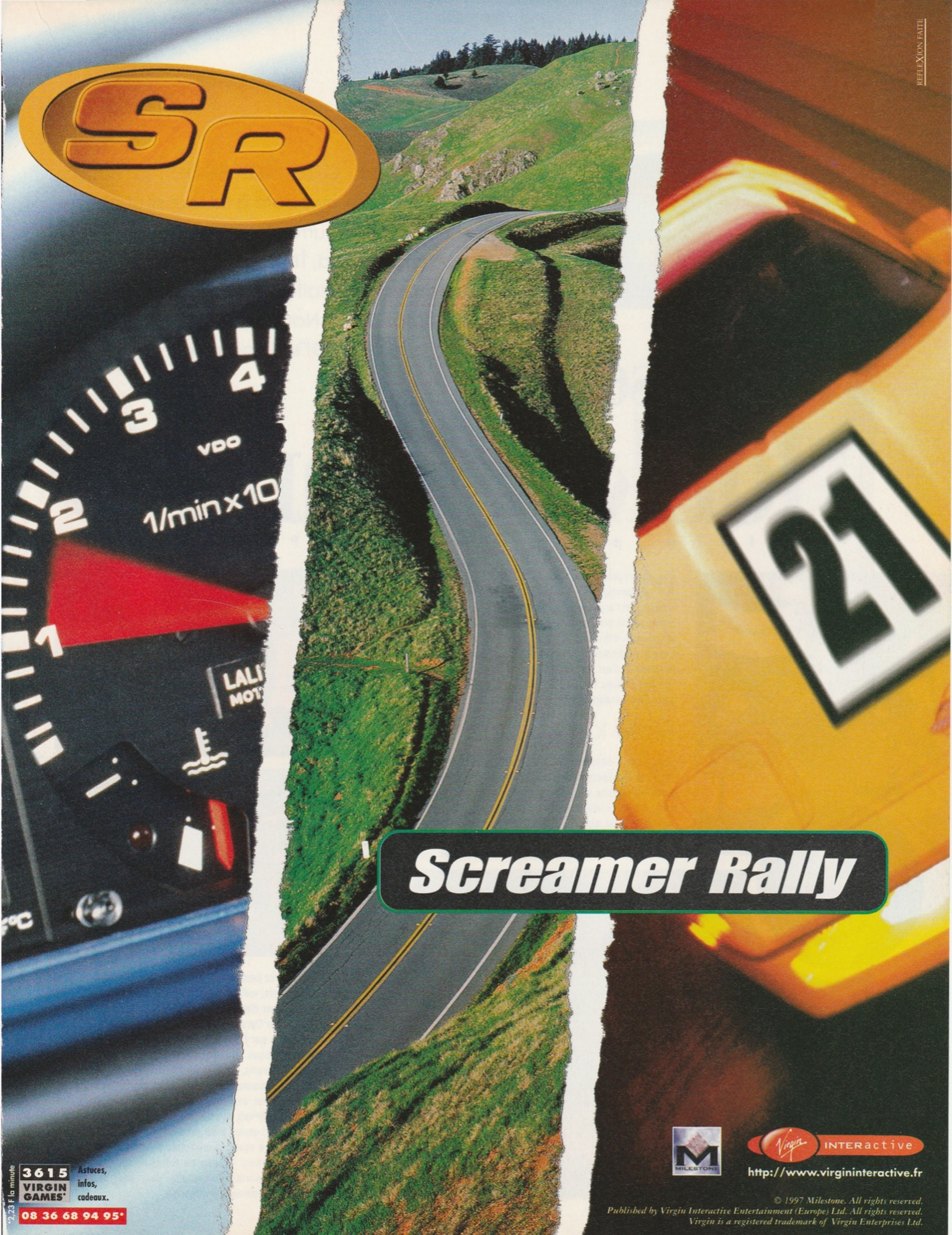
- \+ L'Originalité du gameplay.
- \+ Les graphismes et effets de lumiere.
- \- Le background assez bidon.
- \- Le manque d'unités differentes.
- \- La campagne du côté "bon".

EN DEUX MOTS

Myth est très certainement un jeu rare, tant par son aspect que par son intérêt et son originalité. Son côté technique soigné et son ambiance unique auraient sans doute relégué Warcraft dans l'histoire, s'il n'y avait à déplorer son nombre faiblard d'unités, ainsi que l'absence de l'aspect gestion.






SR
Screamer Rally
REFLEXION FAITE
3615 VIRGIN GAMES*
Astuces, infos, cadeaux.
08 36 68 94 95*
*2,23 F la minute
MILESTONE
Virgin INTERactive
http://www.virgininteractive.fr
© 1997 Milestone. All rights reserved.
Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.





Monkey est l'une des séries phares de LucasArts, symbole à lui tout seul du jeu d'aventure bourré d'humour. The Curse of Monkey Island, troisième épisode, respecte parfaitement l'esprit des opus précédents. Nous ne l'avons pas attendu pour rien.

The Curse of Monkey Island



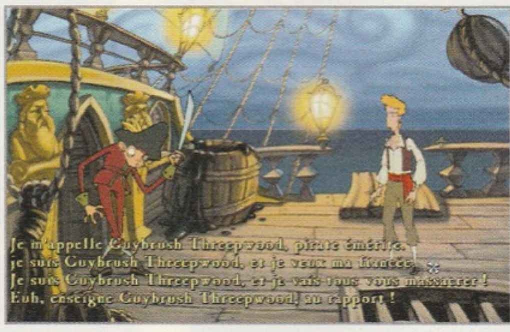
Aventure pour tous - PC CD-Rom

Dès les premiers instants, nous sommes en terrain connu. Les personnages principaux, ainsi que certains lieux, nous sont familiers, et l'organisation du jeu respecte résolument le genre. Ne jetons pas la pierre à LucasArts, le genre en question a justement acquis ses lettres de noblesse avec les deux premiers Monkey Island, notamment. Si Sierra fut longtemps le pionnier du jeu d'aventure, c'est LucasArts qui mène la danse aujourd'hui. Cette fin d'année avec The Curse of Monkey Island, et l'année prochaine avec Grim Fandango ne feront que confirmer cette hégémonie.

Suite logique

Or donc, ce troisième volet s'inscrit résolument dans la lignée de The Secret of Monkey Island et de Chuck's Revenge. Son histoire fait suite au précédent épisode, comme dans une vraie saga. L'humour, élément central et motivation principale de Monkey Island, est toujours là, mélange de gags visuels, situations scabreuses, personnages absurdes et jeux de mots. Un peu de tout pour tout le monde. L'introduction est d'ailleurs exemplaire à ce titre, vous l'avez peut-être découverte grâce à la démo récente du jeu. On se marre, voilà. C'est même pour cela qu'on aime.







Mais l'humour n'est pas le seul héritier du savoir-faire de LucasArts, et The Curse of Monkey Island reprend le principe d'interface établi par Full Throttle. Rassurez-vous, l'aventure y est bien plus longue. L'interface, donc, est simplissime, on dirige tout à la souris, on balade son curseur au-dessus des objets, lieux et personnages, avant de décider de l'action à réaliser. Prendre, parler, examiner... Même chose avec son inventaire, énorme. Guybrush, notre héros, a décidément des poches sans fond, et vachement bien rangées. A noter que certains objets peuvent être agencés ensemble pour en créer d'autres, parfois délicieusement débiles ou franchement improbables. Cette possibilité, parfois nécessaire pour progresser dans l'aventure, corse nettement la difficulté.

LucasArts assoit sa suprématie en matière de jeux d'aventure.

Des gribouilleux nous ont bouffé nos sprites !

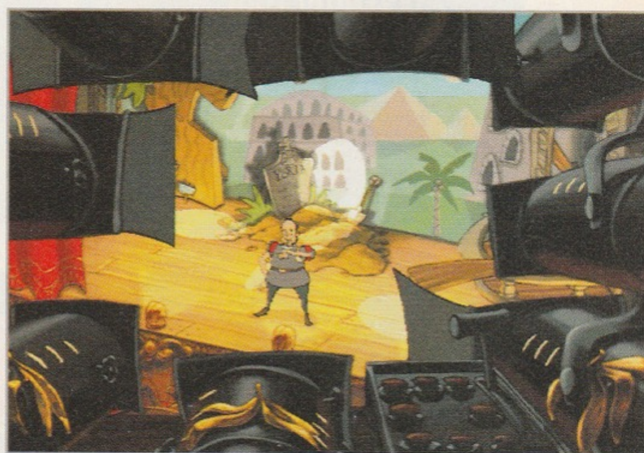
Décors et personnages de ce nouveau Monkey Island ont d'abord été dessinés sur papier avant d'être scannés, puis retravaillés et colorisés sur ordinateur. Dans bien des cas, cela saute aux yeux : nous ne sommes plus devant des images réalisées sur ordinateur, mais devant des images retouchées sur ordinateur. Et mine de rien, ça change tout. Et même, puisqu'il faut tout vous dire, ça me refroidit tout net, ces trames de demi-raisins alors que mon moniteur, il a déjà ses trames à lui, c'est bien assez. C'est pas que c'est moche, c'est même plutôt joli. Mais qu'importe ! Ça n'a plus rien d'informatique, ce look-là. Rendez-nous nos sprites baveux, nos ronds cubiques et autres polygones, on veut des jeux vidéo. D'accord, l'ordinateur n'est pas l'outil rêvé pour la création graphique, mais d'abord, il a fait de sacrés progrès (une raison suffisante pour l'encourager), et ensuite, il nous a habitués à ses limites, qui lui donnent un charme particulier. Je n'ai rien contre le dessin (je griffonne moi-même au stylo Bic quand je téléphone à ma mère, et je vais même voir des expos de Bacon, j'suis pas sectaire). Et d'ailleurs, The Curse of Monkey Island n'est pas exactement un dessin animé. Mais il a pas un look de jeu vidéo. Voilà. Et quand on a un outil (genre une station de travail Silicon Graphic, par exemple), c'est pas sympa de pas s'en servir. C'est vrai, quoi, au prix que ça coûte, donnez-nous des pixels.

D'ailleurs, The Curse of Monkey Island n'est pas facile. Certaines énigmes sont assez tordues, et LucasArts estime qu'en moyenne le jeu a une durée de vie de trente heures environ. Cette estimation me paraît honnête – cela dépendra bien entendu de l'expérience et de l'astuce de chacun. On est, malgré tout, très rarement bloqué, et le jeu permet de se balader assez librement pour retourner voir une énigme non résolue. Notons que deux niveaux de jeu différents sont proposés dès le début, un normal et un plus difficile. L'aventure est la même, mais dans la version hard, le joueur devra faire preuve de plus de ruses encore pour récupérer certains objets, qui sont accessibles directement dans la version light. Par exemple, dans un restaurant vous devrez récupérer une carte. Celle-ci se trouve dans la carcasse d'un poulet. Dans la version normale, on voit la carte tout de suite et le joueur n'a qu'à la saisir. Dans la version plus difficile on ne voit pas l'objet en question, et il faudra se "débarrasser" du poulet grâce à d'autres éléments récupérés précédemment. Plus difficile, plus de choses à faire, plus long : les Amadeus de l'aventure devront se lancer dans la version difficile, clairement.



Objets et dialogues

Quand on résume, c'est ainsi que l'aventure s'articule : une vaste quête d'objets, les trouver et comprendre comment et où les utiliser pour avancer. Les dialogues avec les personnages sont également importants, et se présentent sous la forme de questionnaires à choix multiples. Le joueur se voit proposer plusieurs phrases, et ses choix influent sur le déroulement de la conversation. Toutes les phrases sont prononcées à haute et intelligible voix, et en français. Aussi bien les traductions que les voix elles-mêmes sont réussies. Pour une fois, il rien à redire. Ce n'est pourtant pas évident, surtout en matière d'humour (voir encadré). Les dialogues eux-mêmes ne participent pas à la difficulté du jeu : vous ne pouvez partir dans une mauvaise direction ou dans un embranchement de dialogues incorrect de façon définitive, les bonnes phrases qui déclenchent les bonnes réactions restent disponibles. Comme le reste du jeu, ces dialogues sont souvent drôles, toujours bien écrits, et extrêmement conséquents. Il justifient pleinement le fait que le jeu tienne sur deux CD.



■ JOUABLE SUR **PENTIUM - 16 MO DE RAM** ■ EDITEUR **LUCASARTS** ■ DÉVELOPPEUR **LUCASARTS ÉTATS-UNIS**
■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1**



On chasse les objets, on discute avec les divers pirates, fantômes, squelettes, prêtresses vaudou et autres personnages barjos qui foisonnent dans tous les recoins de The Curse of Monkey Island. Quoi d'autre... on participe à des petits jeux débiles, tiens. Des mini-jeux d'arcade, tout simples, mélange qui était déjà proposé à l'époque de Full Throttle, sauf qu'ici les petits jeux en question sont franchement crétins. Combats d'insultes sur le pont des bateaux pour régler les abordages, tir au canon, duel de banjos... Ce n'est pas leur difficulté qui apporte, mais le prétexte à la rigole. Des sortes de cadeaux bonus crétinos que nous ne dévoilerons pas trop pour vous laisser la surprise.

Ces jeux viennent saupoudrer l'aventure de fantaisie, comme les séquences cinématiques pré-calculées, qui elles aussi apparaissent de temps en temps. Comme le jeu, ces dernières sont en plein écran. Bien montées, bien animées, relançant l'action, elles ont une place prépondérantes dans l'aventure. Elles donnent encore plus de profondeur aux personnages principaux du jeu. Le pirate zombi Le Chuck est plus méchant que jamais, Elaine reste charmante et Guybrush est toujours aussi gauche et nonchalant.

Nos copains les fans

En résumé, on passe un très bon moment avec The Curse of Monkey Island. Les seules reproches qu'on pourrait lui faire concernent sa structure elle-même, qui n'apporte vraiment rien de neuf et se contente de suivre une voie tracée par LucasArts il y a longtemps. En revanche, le scénario est intéressant, les vannes dans leur grande majorité sont drôles, et le jeu est très riche graphiquement. Les fans ne seront pas déçus, au contraire.

Seb

Des mini-jeux dans le jeu

Tirer au canon sur des chaloupes pleines de squelettes, se battre en des matchs d'insultes acharnés, quelques petites gâteries pleines d'action viennent relever la sauce aventure.



Traduction

La traduction est un sport difficile, pas de doute. The Curse of Monkey Island, sans conteste, est en bon français et reste apparemment toujours aussi drôle. Malgré tout, certaines vannes disparaissent en passant de l'américain au français, c'est obligatoire. L'exemple du duel de banjos, par exemple, l'illustre. En anglais, il s'agit d'un Duelling Banjos, ce qui fait directement référence au titre d'une musique du film "Délivrance", cette scène du jeu étant en fait une parodie de la scène du film.
Au cinéma, de nombreux spectateurs préfèrent les VO aux VF. Dommage qu'il soit impossible de choisir quand il s'agit de jouer à The Curse of Monkey Island. J'aurais préféré y jouer en version originale. Cela dit, le jeu semble très bien traduit, chapeau.





- + Des tas de personnages tarés.
- + Des mini-jeux stupides.
- + Dialogues riches et bien écrits.
- − Un principe de jeu qui reste inchangé.
- − Pas de possibilité de jouer en VO.

EN DEUX MOTS

Sans réelle surprise, The Curse of Monkey Island est une réussite. Riche, plein de rebondissements et drôle, il fait honneur à la série qui a déjà bien des fans.




actua
SOCCER 2
«Reste pas sur le banc de touche!»
Alan Shearer
Un réalisme encore jamais obtenu. Nouvelle technique de motion capture avec 10 caméras.
Une sélection des plus grandes stars du foot.
Les 64 plus grands clubs internationaux.
24 stades différents et le choix des conditions météo.
CRÉATOR
actua SPORTS SERIES
©1997 Gremlin Interactive Ltd. All rights reserved.
Actua ® is a registered trademark of Gremlin Interactive Ltd.
POWERVR
Gremlin
pc cd rom
PlayStation
FUNSOFT



JOUABLE SUR P166 16 MO DE RAM CD X6 ■ EDITEUR MINDSCAPE ■ DÉVELOPPEUR SSI
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 2 PAR E-MAIL JUSQU'À 4 EN RÉSEAU IPX





Après Panzer General et Allied General, voici la troisième partie de l'histoire d'armor contée par SSI.

Opération Panzer

Wargame pour tous amateurs - PC CD-Rom



▲ La carte stratégique aurait pu comporter plus de détails.

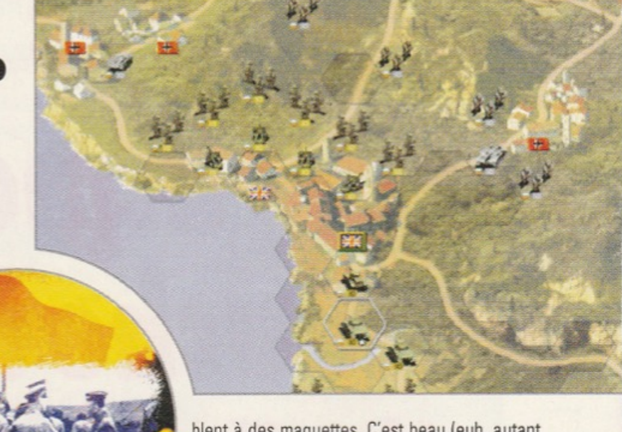


Pour ceux qui ne connaissent pas la série des "General" de SSI, une description des mécanismes de jeu fait l'objet du paragraphe ci-dessous. Ceux qui connaissent déjà ces hits peuvent passer directement à la suite, quoiqu'à votre place je ne me permettrais pas de perdre une seule ligne d'un canard aussi bien fichu que Joy. Enfin, comme disait Ray Charles, c'est à vous de voir. Opération Panzer offre l'opportunité d'incarner un général russe, anglais, américain ou allemand de la Deuxième Guerre mondiale. Les unités sont caractérisées par une quinzaine de statistiques spécifiant leur puissance de feu, leur portée de tir, leur initiative, leur vitesse de déplacement, leur résistance au feu ennemi, leur distance de repérage, etc. Le but du jeu est la prise d'objectifs stratégiques. La carte est baignée d'un angoissant "fog of war". On déplace ses troupes une par une avec un positionnement limité à une unité par hexagone : il n'est donc pas possible de combiner ses forces, que ce soit en attaque ou en défense. Un éditeur de scénarios permet un contrôle total du choix des unités en présence, des objectifs, de la météo, etc., tout en restant simple à utiliser. Bien que très complet, il ne permet pas de créer une carte : il faut en charger une parmi celles utilisées au cours des scénarios. Ceux-ci sont tous jouables des deux côtés et couvrent la quasi-totalité des opérations de l'époque : Italie 1943, Tobrouk, Stalingrad, Normandie, et même l'Espagne de 1938. Mais le cœur du jeu est le système des campagnes. Au nombre de cinq, elles vous permettront de revivre sans danger les grandes heures de la Coupe du Monde de massacre 1939-45 qui, telle une hydre assoiffée de destruction, fit souffler le vent nauséabond de la folie apocalyptique sur notre monde désemparé. Deux éléments rendent ces campagnes plus intéressantes que les missions séparées : les unités progressent avec l'expérience, et un système de points de prestige attribués selon les performances sur le champ de bataille permet d'acheter des renforts.

Une bonne opération

Après une brève intro genre "Histoires parallèles" (l'excellente émission d'Arte), nous voici dans le vif du sujet. Les menus sont beaux et clairs, les briefings parlés, humoristiques, et avec l'accent de la nationalité concernée ! Les premiers pas se déroulent en douceur, quelques mots de description s'affichant au passage du curseur de la souris sur les icônes ou les éléments de terrain. Bien que confronté à un nombre honorable de paramètres, on n'est pas obligé de sacrifier une semaine de vacances à la lecture d'un manuel rébarba(papa)tif. La musique évoque Warcraft 2 et n'est pas la pire qui ait été composée pour un wargame, loin de là. Personnellement, je n'ai craqué qu'au bout d'une demi-heure, ce qui n'est pas si mal... Les sons, lors des combats, sont anecdotiques. Opération Panzer adopte un superbe look de diorama. Les paysages de la carte, dessinés à la main, donnent l'impression d'être en 3D. Les unités ressemblent à des maquettes. C'est beau (euh, autant qu'un Sherman III peut l'être, bien sûr), c'est lisible, c'est la revanche du wargame sur ces arrogants jeux en temps réel pour cliqueurs virtuoses. Mais ici, on cause stratégie, la vraie, celle où qui faut "panzer" avec sa tête. Et il en faut, de la matière grise, pour tenir tête à l'intelligence artificielle du soft. Vicieux comme un présentateur de TF1, il n'aura de cesse de mitrailler vos convois, de reprendre les villes trop faiblement défendues ou d'achever vos unités affaiblies. En prime, notre petit copain de silicone ne met pas deux plombes pour pondre ses mouvements : on n'a pas le temps de se gratter le nez que c'est déjà à nous de jouer. Par contre, quelques accès CD trop lents, par-ci, par-là, peuvent prêter le flanc à la critique (mais qu'est-ce que la critique peut bien faire de tous ces flancs d'accès CD ?). L'aspect technique du ludiciel est par ailleurs parfaitement réalisé. Opération Panzer, en tant que troisième rejeton de la série, bénéficie en effet d'un système parfaitement rodé et d'une interface aussi bien huilée que le corps de Vanessa D. après une douche de sardines tièdes. Les concepteurs du jeu n'ont pas cherché à mettre les joueurs dans la position d'un stratège de l'époque, mais plutôt à faire un jeu fun. Mis à part l'incertitude due au "brouillard de la guerre", on n'est pas confronté aux problèmes de commandement et de logistique que rencontraient alors les généraux. Comme cette remarque vaut pour la majorité des wargames micro, on n'en tiendra pas trop rigueur à Opération Panzer... Le jeu est, dans son genre, une très belle réussite !

Johnny Piano



+ Réalisation nickel.
+ Graphismes et durée de vie.
- Système de jeu éprouvé...
- Mais rien de nouveau depuis Allied General.

EN DEUX MOTS

Fidèle, dans son principe de jeu, aux précédents opus de la série, Opération Panzer bénéficie d'un nouveau look très attrayant. D'un accès facile, éminemment jouable, il fait incontestablement figure de référence dans le petit monde du wargame sur micro !

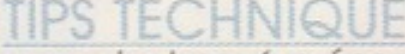




Disney aurait pu se contenter du minimum en nous refilant un goodies tout cuit et vendu par avance grâce à la pub du dessin animé... Que nenni, voici un vrai jeu.

Hercule

Plates-formes pour grand public - PC CD-Rom



TIPS TECHNIQUE

Pour vaincre le premier boss (un énorme centaure), il faut lui sauter sur le dos. Ne confondez pas ce boss avec les premiers centaures que vous croiserez, et qui sont des ennemis normaux et se butent à coups d'épée.

REMARQUE

Dans la version testée, le jeu accepte les mots de passe, mais n'en file pas en fin de niveau. Allez, pour la route, on va quand même s'en jeter un p'tit : Soldat, Eclair, Soldat, Centaure, Pegase.

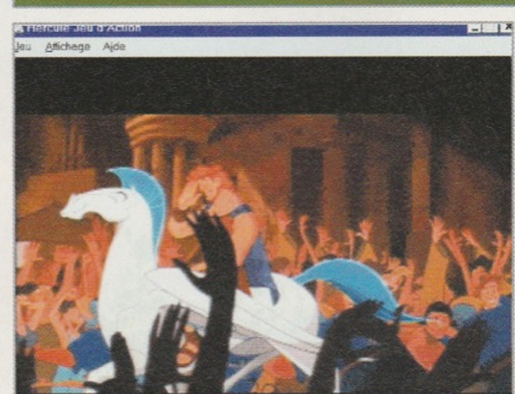
Hop, je plonge au fin fond du baba au rhum qu'est mon cerveau imbibé. Plouf ! J'y fouille au plus profond, et au plus loin de mes recherches je constate que le dernier jeu Disney qui m'ait vraiment emballé fut Tron Deadly Disk sur Mattel Intellevision, il y a de cela plus de quinze ans. Inutile donc de préciser que je me suis bel et bien fait "refourguer" Hercule, la mort dans l'âme, et que j'ai tout essayé pour m'en débarrasser : chantage affectif, crises de larmes et menaces d'arrêter de respirer. Rien n'y a fait : "Puisque t'aimes les jeux avec zip zip des écureuils qui sautillent de rondin en rondin, c'est toi qui va te taper Hercule. Enfin, le tester."

J.H. musclé ch. partenaires de jeu

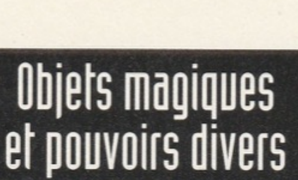
Installation sur coussin d'air, finitions impeccables, présentation parfaite, cet Hercule est un produit grand public comme on aimerait en voir plus souvent : du vrai plug & play digne du monde console, des tonnes de séquences extraites du dessin animé, en plein écran, vraiment marrantes, et surtout pas mal d'animations d'excellente qualité qui ponctuent l'interface. Par exemple, l'écran pour entrer les mots de passe est l'occasion d'une parodie de jeu télé, avec une gonzesse de rêve, indolante et dorée comme une chip, qui fait onduler ses jolies rondeurs. La classe, quoi. Un bel écrin, mais que vaut le jeu ? Ben idem, il est superbe. Les animations, le graphisme assurent. Là où pas mal de développeurs se fourvoient en pondant des jeux en 3D approximatifs ou qui rament, on nous sert ici de la plate-forme on ne peut plus classique, mécanique bien rodée et d'une qualité irréprochable. Les deux "trouvailles" ludiques d'Hercule sont les bonus qu'on peut récolter (des épées aux différents pouvoirs) et certains tableaux dans lesquels on peut se balader en profondeur en plus du bête scrolling horizontal. Il y a aussi quelques niveaux intermédiaires de pure action. Rien de révolutionnaire, loin de là. Mais ça marche, la sauce prend bien. Nos voisins, les pros du pad de "PlayStation Magazine", m'assurent que le jeu est fastoche, qu'ils l'ont fini d'une traite, mais moi qui ne suis qu'un joueur très moyen, j'y trouve parfaitement mon compte.

monsieur pomme de terre





"Herculade !", s'exclame joyeusement le héros nubile à chaque fois qu'il s'enfile ce bonus qui lui rend des points de vie. Hum ! ça sent la vanne à peine voilée des traducteurs.



Objets magiques et pouvoirs divers

C'est sûrement la meilleure idée du jeu : ces objets magiques confèrent de nouveaux pouvoirs au personnage. Chouettement animé et toujours jouissif.



Épée Vortex : onde de choc qui dégomme les ennemis se trouvant autours de vous. (une charge par bonus).



Épée de Feu : balance une puissante boule de feu (deux charges par bonus).



Épée de Foudre : libère une décharge électrique pouvant être orientée dans toutes les directions (environ cinq charges).



Casque d'Héra : invulnérabilité temporaire.



▲ Passage à l'action. Hercule, lancé à toute vitesse, doit éviter les obstacles, sauter, attraper un maximum de bonus : l'occasion ou jamais de se gaver d'Herculade (sic).



▲ Certains niveaux proposent un semblant de 3D avec des effets de profondeur. C'est pas la trouvaille du siècle, mais c'est plutôt joli.



Install sur coussin d'air, finitions impeccables, présentation parfaite, cet Hercule est un produit grand public comme on aimerait en voir plus souvent.

+ Une valeur sûre, un bon jeu pour le grand public.
+ Une pléthore de séquences tirées du dessin animé.
- Une faible durée de vie.

EN DEUX MOTS

Un jeu de plates-formes grand public très réussi, vraiment accessible à tous, marrant et jamais niais. Ne vous attendez pas à une révolution : Hercule est une valeur sûre, mais sans surprise. Pros du pad, attention, il se finit vite.



■ JOUABLE SUR PENTIUM 100-CARTE COMPATIBLE 3DFX ■ EDITEUR ACCLAIM
■ DÉVELOPPEUR SCULPTURED SOFTWARE ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1



D'abord sorti sur console Nintendo 64, Turok arrive maintenant sur nos PC. La bête est gourmande, et nécessite obligatoirement une carte compatible 3Dfx pour daigner tourner. Les non-équipés ratent-ils vraiment quelque chose ?

joystick 88 À VOIR SUR LE CD-ROM N°

Turok

Doom-like pour tous joueurs - PC CD-Rom

Nos yeux n'étant pas encore pleinement habitués aux jeux 100 % cartes 3D, pas encore blasés, les premiers instants Turok font d'abord quelque peu illusion. Bientôt, malgré tout, les lourdeurs du jeu lui-même et de certains aspects techniques vont pointer leur vilain museau et gâcher le tableau.
Que Turok ait rencontré un certain succès sur une console au catalogue de jeux très limité, on peut le concevoir ; trop contents d'avoir enfin à se mettre sous la dent une alternative à Mario, le joueur N64 s'avère indulgent. Sur PC, le problème est tout autre. Des jeux "à la Doom", on en a vu des tonnes, et quelques très bons ; plus difficile alors d'être satisfait.

Peau-rouge nucléaire

Ça commence pourtant avec un thème plutôt fendard, tiré d'une très vieille BD ricaine, un Indien qui se balade dans des univers tarés pour chasser des dinosaures. Plumes sur la tête, notre copain le Peau-Rouge est évidemment équipé d'un arc et de flèches, mais il pourra également ramasser tout un tas d'armes et de munitions, de plus en plus énorme. Rambo en pâlira bientôt de jalousie et passera vite pour un nain armé d'un couteau suisse : les armes de Turok sont de loin les plus impressionnantes et les plus dévastatrices jamais vues dans un jeu de ce type. Les explosions nucléaires, les déflagrations sont, tant au niveau graphique que sonore, tout à fait réussies. Peut-être malheureusement le seul vrai bon point du jeu.

Car bientôt, on s'aperçoit que la brume, qui paraissait plutôt sympa en début de partie, ne nous quittera plus jamais, collante, et qu'elle est là pour que le moteur 3D apparemment pas si performant ait moins de choses à afficher. On est bien loin de la profondeur des décors de Jedi Knight, pour ne citer que lui. Turok ne voit guère plus loin que le bout de son nez.

Et puis, les ennemis qui apparaissent déjà de façon arbitraire et stupide, ne sont, dans l'écrasante majorité des cas, jamais plus qu'un ou deux à la fois à l'écran. Un peu cheap. Pas bien excitant. On s'ennuie vite dans ces conditions, d'autant qu'avec cette satanée brume, il est inutile d'admirer les décors.
Découpés en niveaux de façon classique, Turok propose également d'affronter des boss de fin de niveau, à la manière des jeux de plates-formes. Là non plus, ce n'est pas vraiment passionnant, il faut tirer dessus des tonnes de fois, courir en rond pour éviter le méchant, ramasser des munitions. Le T-Rex Terminator, l'un des boss, est tout de même assez marrant, on le remercie pour sa participation.

On s'aperçoit alors que Turok Dinosaur Hunter porte bien son nom, c'est un jeu de chasse. Une proie à la fois, lentement, tandis qu'on se promène dans la forêt pleine de brume du petit matin. Ceux qui étaient habitués aux massacres interplanétaires de Doom ou Quake, aux génocides d'aliens de Duke, seront sûrement un peu déçus.

Malgré tout, Turok n'est pas une énorme daube, on se promène, et on a de bien belles armes à la ceinture. Un jeu tout juste pas mal.

Seb

Si l'effet brume est assez chouette au départ, il devient vite lassant parce que systématique. ▶

+ Les armes les plus dévastatrices jamais vues.
- Pas de jeu à plusieurs.
- Peu d'ennemis à la fois.

EN DEUX MOTS

Avec ses ennemis lâchés au compte-gouttes, ses décors noyés dans la brume et l'impossibilité de jouer à plusieurs, Turok se situe bien en dessous des meilleurs Doom-like ayant vu le jour sur PC.







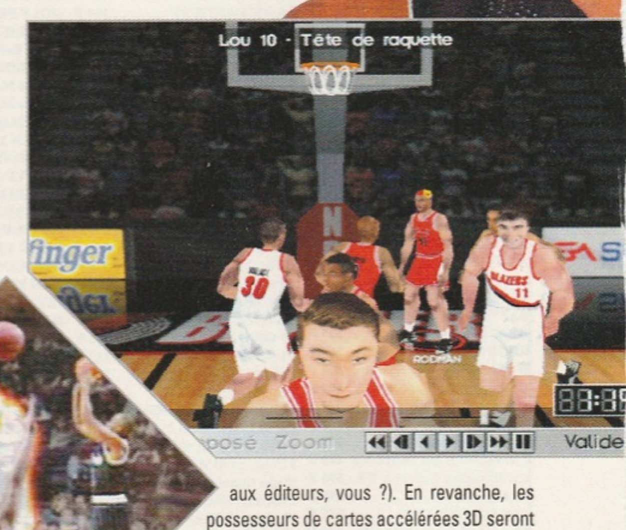
"Le tigre est en toi ! tralala... un jour, toi aussi tu joueras en NBA". Y en a marre de cette pub débile. Si vous pouvez espérer jouer un jour en NBA, eh bien ce sera avec NBA Live 98 et pas autrement.

NBA Live 98

Simulation de basket pour tous joueurs - PC CD-Rom







Alors que ma pizza Speed Pingouin vient juste de se matérialiser dans les locaux de Joy, je lance NBA Live 98. Difficile de rester impassible devant la musique prodigieuse que crache le programme : du fonque dans toute sa splendeur. Comme chaque année, NBA nous revient entièrement relooké. Nouvelles vidéos, mi-temps et victoires. C'est toujours aussi beau et ma foi toujours aussi pratique. Le grand pas avait été franchi en passant de NBA 96 à NBA 97 : on évoluait du sprite au polygonal avec des joueurs en 3D. NBA 98 n'en est pas moins surprenant par la masse d'améliorations concoctées par les pros d'Electronic Arts Sports. Seule ombre au tableau : avez-vous amélioré votre PC ? Pour profiter pleinement de cette bombe, un Pentium 133 me semble un minimum, même si l'éditeur annonce un Pentium 100 comme config' de base (vous faites confiance aux éditeurs, vous ?). En revanche, les possesseurs de cartes accélérées 3D seront aux premières loges.

Une maniabilité accrue

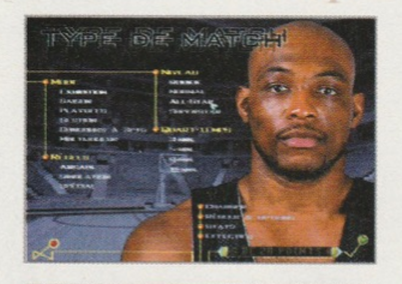
L'année dernière, NBA 97 nous en avait mis plein la face avec son moteur 3D révolutionnaire et un mode multijoueur facile d'emploi. Revers de la médaille, le contrôle des joueurs était un peu rudimentaire, voire à moitié raté comparé à la version PlayStation, plus efficace avec seulement deux boutons. On avait un peu trop l'impression d'être spectateur, et l'IA, pas assez développée, ne permettait pas des tactiques très variées. Shazam ! EA Sports a entendu la longue plainte des fans de basket sur PC. On dispose maintenant, en attaque, de toute une palette de coups : des pivotements, des dribbles croisés, des feintes, des passes derrière la ligne ou en l'air, des tirs de loin... Au moment de tirer, on pourra carrément contrôler le type de dunk souhaité et, comble de bonheur, continuer à contrôler en l'air le mouvement du joueur. C'est trop fort, NBA 98 intègre en beauté ce qui manquait gravement à la version précédente. Côté défense, ils ont enfin pensé à rajouter une touche pour chourrer le ballon à l'adversaire. La moindre des choses.

D'autres améliorations contribuent à augmenter le plaisir du jeu. Il y a maintenant quatre niveaux de difficulté (Superstar fait son apparition), ce qui permet un meilleur étagement. On pourra désor-



Même sans carte, 3Dfx ça reste très beau.

EA Sports a entendu la longue plainte des fans de basket sur PC : on dispose désormais de toute une palette de coups.





mais customiser de A à Z les équipes et les ligues, ce qui fait de NBA Live 98 un véritable petit laboratoire d'expérimentation basket-ballistique. On peut créer des ligues de 4 à 32 équipes et, en mode Manager, gérer la sélection, les salaires, les transferts et autres blessures. Les données des 29 équipes correspondent d'ailleurs au championnat au 1er octobre 97. Enfin, caractéristique amusante, NBA 98 nous propose un mode de Tir au panier déterminé par les règles exactes du NBA. Un mode pour s'éclater rapidement (Split-screen à deux) avant de passer aux choses sérieuses.

Le mapping en plein dans ta gueule

Comme avec le hockey dans NHL, tous les joueurs de NBA Live 98 (en fait presque tous, à de très rares exceptions près) ont leur vraie trombine mappée dans le jeu. Ça tue, ce genre de détail. Pourtant, voir la face de Karl Malone vide de toute expression et étirée à mort sur trois polygones peut sembler encore plus déroutant pour le fan pointilleux. Reste que c'est quand même vachement impressionnant. Les options graphiques étant nombreuses et commutables, on pourra adapter NBA 98 à des configs variées. Et après avoir essayé la version spéciale pour 3Dfx, il est difficile de s'en passer.

Les mouvements sont plus fluides, et on ne se lasse pas de l'option Ralenti, extrêmement complète, pour visionner en famille les meilleurs coups. Comme il me faut quand même un peu critiquer - sinon vous allez croire que je suis vendu à EA - remarquons que les modélisations des joueurs sont encore un peu simples. On a du mal à croire qu'un grand gars de deux mètres reste droit comme un piquet en plein dunk. Mais bon, c'est pour chipoter en attendant NBA 99. Sachez que 60 nouveaux mouvements ont été ajoutés à cette version, et que NBA 98 tient compte des caractéristiques des joueurs pour un meilleur réalisme : Luc ne pourra pas dunker à 360° et Bogues sera incapable de bloquer.

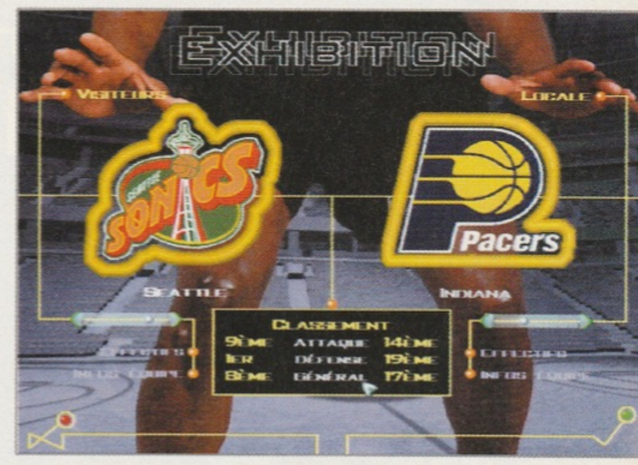
Pour finir sur le son, outre la musique formidable et les bruits de la foule plus convaincants, Eric Besnard assure en français le rôle de commentateur TV, de speaker et de présentateur des matchs. Du bien bel ouvrage.

Iansolo

Si c'est pas trop délire ! les tronches des vrais joueurs mappées en 3D. Des centaines de bobines différentes quand même. La vie est merveilleuse.



Un CD par joueur pour le mode réseau.





Le mode 3 points. Vous luttez contre la montre pour marquer 5 paniers sous tous les angles de la raquette.



- \+ Un contrôle plus complet, et une réalisation au poil.
- \+ Des coups variés et le retour de Sir Charles.
- \+ Les options très nombreuses et le retour de Sir Charles.
- \+ Le support 3Dfx.
- \- Petit temps de chargement.
- \- Pas de Michael Jordan.

EN DEUX MOTS

Avec sa licence NBA, EA Sports ne se fout pas de notre gueule. Non content de nous la mapper, notre gueule, NBA Live 98 apporte un contrôle nettement amélioré, de nouvelles options, et le plaisir de jeu est au rendez-vous.





JOYSTICK :
«Pas de doute, Starcraft mènera le concept de Stratégie temps réel encore plus loin.»

GEN 4 spécial Blizzard :
«Starcraft devrait secouer la galaxie PC toute entière.»

UJM :
«Starcraft relègue les autres jeux en temps réel au rang de "pré-versions".»

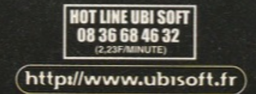


- 3 races différentes pour 3 stratégies différentes.
- Un éditeur de scénarios et de campagnes.
- Possibilité de créer des alliances partielles ou complètes avec partage des ressources et des hommes.
- Jusqu'à 8 joueurs en réseau local ou par le serveur Battle.net de Blizzard.

STARCRAFT™

Seul Blizzard pouvait réinventer le jeu de Stratégie









Ubi Soft
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex





Nouveau jeu, nouvelle série, nouveau moteur. Avec Steel Panthers III et Opération Panzer, Front de l'Est va compléter la bande des trois.

Front de l'Est

Stratégie tour par tour pour tous publics et wargamers - PC CD-Rom

▲ Les angles de vue et les lignes de tir seront déterminés de façon réaliste et en fonction du terrain.

La société Talonsoft s'est distinguée depuis deux ans comme étant la seule compagnie qui a essayé, tant bien que mal, de renouveler les moteurs poussifs et graphiquement désuets des wargames micro. SSI avait déjà réussi le même coup avec Panzer General, qui bouscula beaucoup d'habitudes oculaires des passionnés avec un moteur simple supportant un jeu qui offrait un excellent gameplay que certains vieux grognards jugèrent pourtant inintéressant.

Lorsque Talonsoft sortit ses premiers jeux de la série Battleground, ces derniers firent la quasi-unanimité parmi les détracteurs de la série des Five Star de SSI. Les raisons en étaient simples : une interface presque parfaite, un graphisme comptant parmi les plus esthétiques et fonctionnels qu'on ait vu et un système de jeu par tour à la fois accessible aux débutants et propre à satisfaire les plus grognons de tous ces passionnés. Talonsoft, profitant de la manne, déclina sa gamme à toutes les sauces des grandes batailles du passé. Parmi les plus célèbres d'entre ces titres, on retiendra Battleground Ardennes, Gettysburg, ainsi que les récents Prelude to Waterloo. Et Napoleon in Russia.

Le ton est au renouveau en ce début décembre : tous nos amis les développeurs, au moins une grande partie d'entre eux, ont décidé de faire peau neuve, de ne plus se contenter d'éditer des scripts et des sprites pour tenter tant bien que mal de faire cadrer une nouvelle bataille célèbre dans leurs moteurs maintenant poussifs : en résumé, ils ont décidé de se ressourcer et de se bouger le cul, si j'ose dire (oui j'ose le dire). Talonsoft ne fait pas exception à la règle et rompt presque complètement avec la présentation et le rythme des jeux qui le firent connaître. La nouvelle gamme de la baptisée "Campaign" va nous arriver par vagues successives, le premier titre étant Front de l'Est, en attendant Western Front (ben oui) qui traitera le thème de la guerre du Vietnam avec un peu d'originalité.



▲ Le plan de bataille où, en tant que général, on pourra étudier le terrain et enfoncer quelques punaises là, et aussi là...

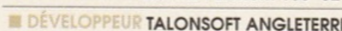


▲ L'interface du choix de campagne : ici on pourra choisir les phases d'opérations des campagnes auxquelles on voudra participer

Plantons le décor

Front de l'Est va nous mener dans les brouillards de guerre de la période 1941/1945 où l'on pourra incarner un chef de guerre allemand ou russe lors de la campagne de Russie pendant la fort célèbre opération Barbarossa. C'est ici que l'on s'aperçoit que Talonsoft a décidé de rompre complètement le cordon ombilical et d'aller jouer dans la cour des grands puisque cette fois-ci, il ne



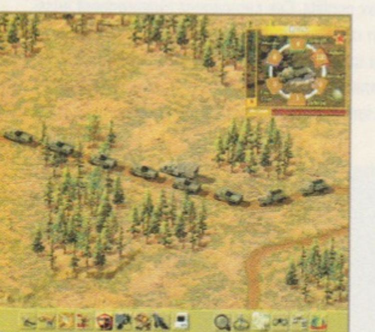


■ JOUABLE SUR EMPIRE PENTIUM 166 32 MO RAM ■ EDITEUR MICROPROSE ■ TEXTE ET VOIX VF
■ DÉVELOPPEUR TALONSOFT ANGLETERRE ■ NBRE DE JOUEURS 2 EN RÉSEAU HOT SEAT TOUR POUR TOUR ET MODEM

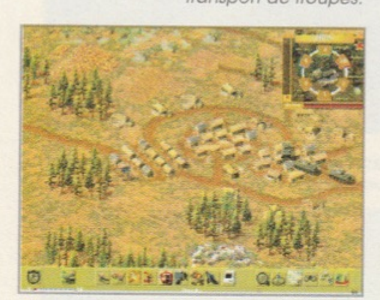
En avant pour une chasse aux cocos interactive et ludique.

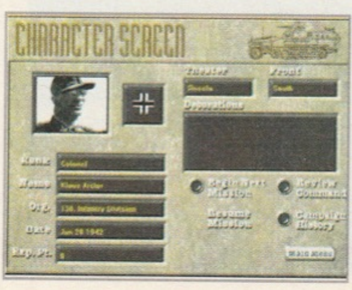


▲ Plusieurs vues de terrain seront disponibles : la carte tactique en 3D, le plan stratégique général et aussi un mode de vue avec des marqueurs plus classiques.



▲ Une colonne de chars suivis par des véhicules de ravitaillement et de transport de troupes.





s'agit plus de proposer une grande bataille avec ses escarmouches annexes comme par le passé, mais de proposer au joueur de s'investir pendant des semaines dans une campagne complète et, pour cette occasion, non la moindre puisqu'on aura l'occasion d'aller s'éclater dans des endroits connus pour leur ambiance fun comme Stalingrad ou Kursk.

Apparence

L'apparence graphique surprend l'habitué de la série précédente : tout a été refait et en mieux. Les unités et autres sprites ont maintenant de nombreux aspects différents et laisseront des carcasses sur le sol (du moins en ce qui concerne les véhicules). Les élévations de terrain dont dépendra la ligne de tir seront assez semblables au précédent volet du fait que le concepteur a tenu à garder le sacro-saint principe de divisions hexagonales. Les décors sont beaux et réalistes. On pourra de même voir apparaître nombre d'effets visuels dont des explosions et des tirs provenant des différentes unités. Pour chaque unité sélectionnée, on voit une petite fenêtre d'interface qui résume les principales caractéristiques, ce qui évite d'avoir une grosse barre des menus en bas. Malheureusement, il n'est possible de faire pivoter le terrain que de 180 degrés à chaque coup, ce qui est fort dommage.

Mouvements

Rompant avec la tradition du "je clique, je me déplace" où l'unité à bouger se téléporte automatiquement à l'endroit désiré, on peut tout déplacer grâce à une espèce de drag and drop de la souris, de l'unité jusqu'à son emplacement à atteindre, ce qui pourra rendre plus crédible le déroulement des hostilités. Les mouvements des différentes armes sont bien rendus malgré le peu d'entrain que mettent certains des protagonistes à utiliser une route ou un chemin de façon automatique.

Principes de jeu

Globalement, on retrouve tout ce qui a fait le succès des Battleground en version mieux-mieux, voire plus claire. Il y a de multiples niveaux de commandement allant du bataillon au corps, en passant par la brigade ou le régiment. L'interface est désormais plus lisible et n'alourdira pas le jeu malgré la relative quantité de choses à gérer. Une autre idée fabuleuse est de pouvoir cliquer sur un hexagone vide et d'obtenir ainsi son "champ de vision". Malgré tout cela, la phase de tir d'opportunité m'a assez gêné puisqu'il semble impossible de configurer le comportement des unités laissées à elles-mêmes entre les deux tours des protagonistes. Je m'explique : le système de jeu fonctionne au "spotting", ce qui implique une grande mobilité, et l'utilisation de la dissimulation est de rigueur pour arriver à la victoire. Du coup, mes unités doivent rester cachées lorsque j'en ai envie. Or, pendant cette satanée phase, comme il ne semble pas avoir été prévu de pouvoir interdire à mes unités de faire feu, ces dernières, habilement cachées, ouvriront les hostilités avec un compteur ennemi passant à portée. Le placement de certaines unités est un peu trop aléatoire à mon goût, mais bon, j'aime bien me plaindre. Bon Dieu, le monde est mal fait. Un gros reproche aussi à propos de la lenteur du scrolling et de l'"ordinateur. C'est bien simple, à un moment, j'ai cru jouer contre un Kasparov alzheimerien

Le jeu de campagne

La campagne du Front de l'Est est divisée en huit plus petites opérations, comme autant de zones à responsabilités militaires ou géographiques bien différentes. Une soixantaine de scénarios sont inclus et je recommande chaudement les scénarios du tutorial qui sont un modèle du genre.

Un éditeur de scénarios très complet sera livré avec la version commerciale du jeu.

Quelques bémols

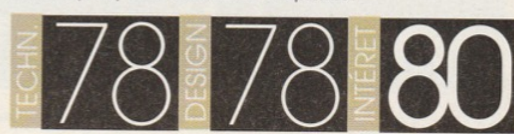
Une sale rumeur, parmi le clan très fermé des amateurs de wargames, prétend que Front de l'Est installe automatiquement Direct X5. J'ai pu le vérifier dans la version bêta qui m'a été confiée et je pense que c'est un comportement inacceptable envers mon ordinateur. On peut espérer que la chose sera corrigée dans sa version française.

Bob Arctor

+ Les scénarios très bien foutus.
+ L'apparence graphique.
+ Quelques trucs louches dans le système de tour.
- Le scrolling lent au possible.
- Le temps de réflexion de l'ordinateur.

EN DEUX MOTS

Un très bon wargame, avec quelques petites choses gênantes. D'un niveau stratégique situé juste au-dessus de la série des Panzer de SSI, il sera réservé à ceux qui veulent aller un peu plus loin dans la complexité.



Après un ratage lors de sa sortie, cette version Deluxe de Jetfighter III nous étonne par sa qualité.

MEGASTAR joystick

Jetfighter III Deluxe

Simulation de vol pour tous joueurs et amateurs de simulations - PC CD-Rom

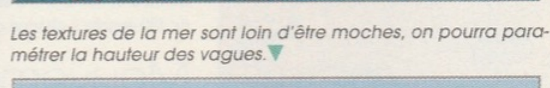
REMARQUE

La fluidité du jeu bénéficiera de la présence d'un CPU MMX, et le patch 3Dfx (gratuit) est toujours disponible sur Internet. Compatible avec les joysticks Force Feed-Back de chez CH.

▲ *Avec le F-18 et le F-14, le désormais trop traditionnel F-22 sera pilotable (ici sur fond de montagnes).*

Depuis quelques mois, profitant de l'attente suscitée par les petits retards de F22ADF de DID, les simulations de vol ayant pour protagoniste principal le Lockheed F22 se multipliaient comme autant de petits poissons dans le lac de Tibériade. Dans cette véritable armada de jeux, on avait pu trouver deux curiosités : IF22 et Jetfighter III. À l'heure actuelle, IF22 se terre toujours dans son trou, visiblement effrayé qu'on lui mette la main dessus pour le tester, et Jetfighter III souffrait jusqu'à présent d'immenses problèmes de lenteur (injouable sur un P200 en 640*480) qui le reléguaient au rang de Slide Show d'avions fort onéreux. On aurait pu croire le produit enterré, fini, quand Mission Studio sortit un patch 3Dfx, il y a deux mois, qui nous mit la puce à l'oreille : de nouvelles textures, une fluidité multipliée par quatre (ce qui n'était pas bien dur) et des impressions de vol plutôt agréables. Jetfighter III nous revient aujourd'hui dans sa version Deluxe qui, à l'instar des versions portant le même nom chez Jane's, mérite qu'on s'y attarde.

La nouvelle boîte contient en fait le data-disk de campagnes et la version définitive du patch pour cartes accélératrices 3D que Mission Studio avait mises à notre disposition sur son site Web. Mais on trouvera aussi dans cette nouvelle édition toute fraîche : quatre nouvelles campagnes (Guerre civile au Japon, désordres en Iran, invasion russe, invasion chinoise et conflit sino-coréen). Auquelles viennent s'ajouter deux nouveaux conflits. Ces campagnes comprennent aussi les données du terrain où elles se déroulent, portant ainsi les paysages modélisés à une quarantaine de millions de kilomètres carrés. Bien entendu, ces derniers peuvent êtres utilisés dans l'éditeur ou comme point de chute lors d'un "free-flight". Un éditeur complet vient



Les textures de la mer sont loin d'être moches, on pourra paramétrer la hauteur des vagues. ▼



▲ *L'approche du porte-avions (à l'envers) où l'on regrettera l'absence de "Meatball".*



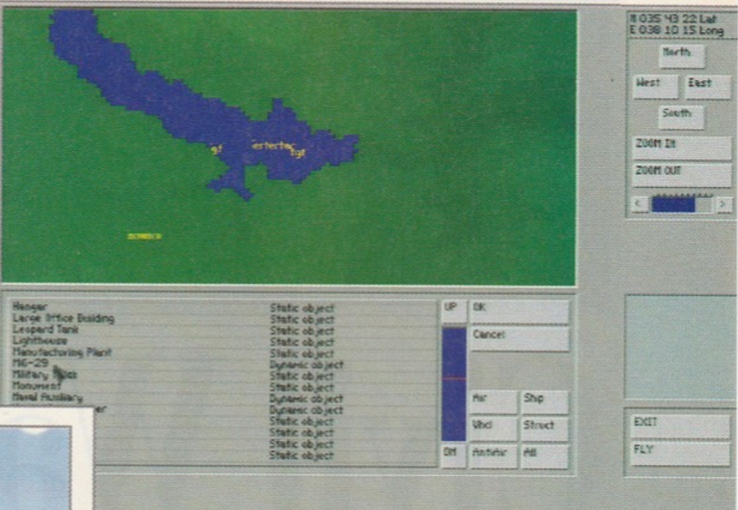




■ JOUABLE SUR PENTIUM 166 32 MO RAM 3DFX ■ EDITEUR UBI SOFT ■ DÉVELOPPEUR MISSION STUDIO
■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1



▲ Les textures sont tout bonnement d'une grande qualité et ne souffrent pas, à basse altitude, de flou peu artistique.



▲ L'éditeur de missions, un modèle de simplicité où l'on pourra tout (ou presque) configurer.



L'apponfage à l'envers, une référence dans l'irréalisme maritime. ▶





▲ Le cockpit d'un T-F14, pas trop chargé d'instruments inutiles, est fort bien rendu.

Le retour de Jetfighter en version jouable

s'ajouter à tout cela et permet de créer ou de modifier n'importe quel type de mission où l'on peut ajouter tels ou tels objets et objectifs. Lorsque le patch 3Dfx alpha est sorti, il présentait une incompatibilité avec le data-disk de campagnes, fort sympatoche par ailleurs, sorti lui-même un mois avant. Pire encore, un seul avion était jouable dans ce mode graphique sur les trois proposés (F2 et F18 – Hornet dans le jeu de base auquel est venu s'ajouter le Tomcat F14). Maintenant, tout est rentré dans l'ordre à l'occasion de cette grosse compile.

Pour parler de la fluidité, celle-ci apparaît aux yeux des malheureux acheteurs de la précédente version comme tout bonnement incroyable. Je dirais même plus, l'ambiance lors des combats est assez époustouflante et quoiqu'il ne concurrencerait pas un F22ADF, on peut le comparer sans honte au JSF d'Innerloop .

Quelques reproches demeurent quant au réalisme : le modèle de vol des trois avions est sensiblement le même, mais cela faisait bien longtemps que l'on n'avait pas vu une simulation où l'on pouvait piloter un Tomcat F14 dont la présence cadre particulièrement bien avec l'esprit de certaines campagnes et missions.

Quelques petits trucs m'ont réellement charmé dans ce jeu. Citons l'interface excellente d'étalonnage et de configuration des joysticks et l'optimisation des différentes cartes 3Dfx du marché (parmi lesquelles on trouve fort heureusement la Maxi Gamer).

Bob Arctor

+ Le bundle façon total relook.
+ La très grande fluidité de la chose.
+ Le grand nombre de missions.
+ Les textures du sol, dans leur ensemble originales et réalistes.
- Les modèles de vol des trois avions, assez semblables.

EN DEUX MOTS

Un outsider fort potable, qui bénéficie d'un très bon graphisme, d'une grande fluidité et d'un gameplay désormais très agréable. Une réparation pour la première version, injouable, mais que tout acquéreur aurait préféré obtenir gratuitement.



TECHN. 75 DESIGN 80 INTÉRÊT 80

Test



JOUABLE SUR 486 DX2 66 16 MO RAM ■ EDITEUR SIERRA ■ DÉVELOPPEUR IMPRESSIONS ÉTAT-UNIS
■ TEXTE ET VOIX MANUEL EN VF JEU EN VO ■ NBRE DE JOUEURS 1 OU 2 EN HOTSEAT E-MAIL MODEM INTERNE



Les développeurs d'Impressions, spécialistes du ludiciel de gestion avec Caesar 2, Space Bucks et Football Manager, se frottent ici au wargame tactique hollywoodien avec ce simulateur de Scarlett O'Hara.

Civil War Generals 2

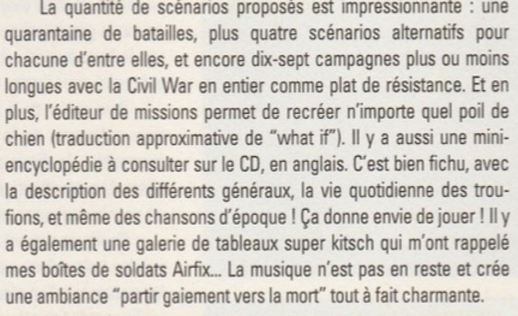
Wargame pour tous amateurs et citoyens américains - PC CD-Rom

Après une installation sans anicroches sous Yankee-Doodle95, une légère pression de l'index sur le périphérique cliquant nous propulse à l'époque troublée de la jeunesse de Blueberry.

Une bonne Impressions

Les options multijoueurs de CWG2 sont exhaustives : on peut jouer en hotseat, par câble null, par e-mail et même sur le Net grâce au site de Sierra. À noter que le soft propose d'installer des signets sur votre browser afin de vous faciliter la tâche.

La quantité de scénarios proposés est impressionnante : une quarantaine de batailles, plus quatre scénarios alternatifs pour chacune d'entre elles, et encore dix-sept campagnes plus ou moins longues avec la Civil War en entier comme plat de résistance. Et en plus, l'éditeur de missions permet de recréer n'importe quel poil de chien (traduction approximative de "what if"). Il y a aussi une mini-encyclopédie à consulter sur le CD, en anglais. C'est bien fichu, avec la description des différents généraux, la vie quotidienne des troufions, et même des chansons d'époque ! Ça donne envie de jouer ! Il y a également une galerie de tableaux super kitsch qui m'ont rappelé mes boîtes de soldats Airfix... La musique n'est pas en reste et crée une ambiance "partir gaiement vers la mort" tout à fait charmante.



▲"Damn it, Frodo avait pourtant bien dit de prendre à droite après Minas Tirith."

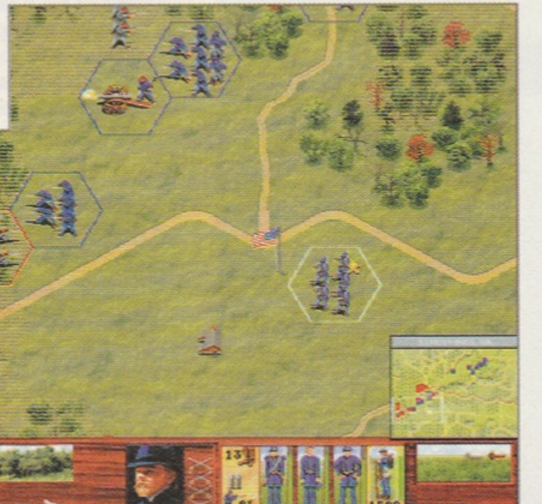
Après chaque bataille, on a la possibilité de recomposer son état-major et d'acheter des armes plus efficaces. On a parfois le choix du prochain champ de bataille, mais la plupart du temps c'est le jeu qui décide automatiquement de la suite des événements tout en tenant compte du niveau de victoire de la dernière partie. Civil War n'est donc pas une simulation stratégique mais uniquement tactique.

Les unités sont définies par des caractéristiques de qualité, d'expérience, de moral, d'organisation et de santé ainsi que par une puissance de feu, le type d'armes, la quantité de munitions, etc. Le terrain influence le moral et la capacité de défense des unités. Il existe deux types de formations, mouvements ou combats, et on peut choisir de laisser les troupes se reposer, s'entrancher (euh, comment dit-on en français ? Se mettre dans une tranchée, quoi). Les armées sont définies par des points de ravitaillement et une caractéristique "moral"servant à rééquiper ou rallier ses soldats, voire à déclencher des charges. On regrettera de ne pouvoir effectuer des marches forcées.

Le jeu dispose d'une bonne présentation sans être toutefois à la hauteur de la série des Battleground de Talonsoft. Les cartes bénéficient, elles, d'une lisibilité exemplaire, l'identification des unités et du terrain ne posant aucun problème. Le maniement de tous ces paramètres reste très intuitif. Il y a rarement plus de vingt ou trente unités en même temps sur la carte, les batailles les plus courtes sont donc jouables en une heure ou deux.

D'une manière générale, les wargames sur micro sont, en matière de réalisme, un ton en dessous par rapport à leurs homologues papier. CW ne fait pas exception à la règle mais a pour lui d'être un modèle de jouabilité et de ne pas être sur papier, sinon, on se demande bien pourquoi on en aurait parlé.

Johnny Piano



▲ Civil War 2 propose deux niveaux de zoom. Ici, le grossissement maximal.

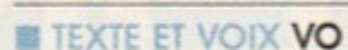
- \+ La présentation multimédia historique.
- \+ La prise en main immédiate, l'ergonomie générale.
- \+ L'abondance de scénarios.
- \+ Toutes les options imaginables pour jouer à deux.
- − La période.
- − Pas de gestion stratégique du conflit.
- − La concurrence avec Sid Meier's Gettysburg.

EN DEUX MOTS

Un bon wargame tactique doté d'une interface étonnamment conviviale, d'options très complètes et d'un habillage réussi. Pas génial mais bien réalisé, CWG2 est une alternative honnête à la série des Battleground.







■ JOUABLE SUR P166 32 MO DIRECT3D ■ EDITEUR PSYGNOSIS ■ DÉVELOPPEUR PERFECT ANGLETERRE
■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 8



Vous venez à peine de vous acheter votre 125 Rebel, grâce à la nouvelle loi sur le permis moto ? Pal mal, mais c'est quand même limite au niveau prestige. Venez plutôt participer à la plus fabuleuse épreuve de motos de tous les temps : l'île de Man Tourist Trophy.

ManX TT

Course de motos pour joueurs débutants et titulaires permis B - PC CD-Rom



Plus qu'un mythe, l'île de Man est un véritable pèlerinage que tout motard digne de ce nom se doit d'effectuer au moins une fois dans sa vie. Cette course est ouverte à tous ceux qui désirent y participer, mais seuls les plus doués auront une chance de finir la course vivants. Il faut dire que le circuit utilise le réseau routier de cette très belle île située entre l'Angleterre et l'Irlande, et que ce dernier est donc des plus dangereux. Entre falaises, villages et montagnes, l'erreur n'est pas permise et le nom des vainqueurs de cette épreuve s'inscrit en lettres de feu dans la mémoire collective des amoureux du deux roues (Joe Dunlop, mon héros). Les autres, eh bien leur nom est gravé dans le marbre. Ah oui, il y a des chats zarbi et des millionnaires en Rolls, aussi. Voilà pour la séquence culturelle, passons maintenant au jeu. ManX TT est l'adaptation de l'arcade, sortie depuis près de deux ans dans les salles du même nom. Les fans de bécanes devraient donc déjà connaître ce titre. La version PC est rigoureusement identique, en ce sens où seuls deux circuits sont disponibles : un circuit d'entraînement assez simple, et un second qui est une sorte de compilation du vrai parcours. Un modeste mode Reverse a été intégré, histoire d'augmenter artificiellement le nombre de circuits, mais l'illusion ne dupe personne. Par contre, huit motos aux caractérisques différentes sont maintenant sélectionnables, mais leur graphisme reste identique.

Du vieux qui ressemble à du vieux

Le moteur de ManX TT est à la fois Direct3D et 3Dfx natif, ce dernier mode donnant un résultat graphique et technique plutôt agréable. L'animation est fluide et la perspective poussée, ce qui n'est pas le cas de la version Direct 3D. Cette dernière s'avère légèrement saccadée avec un Pentium 200 MMX et carte Mystique, pour vous donner une idée. Mais ce qui est le plus décevant est sans hésitation le gameplay général. La maniabilité semble souffrir d'une génération de retard, et on est en tout cas bien loin des sensations éprouvées avec Moto Racer, par exemple. Le design des motos n'est pas non plus à tomber par terre, si j'ose dire. Enfin, le nombre plus que réduit de circuits ne permet pas d'assurer une durée de vie suffisante, puisqu'une dizaine de minutes suffisent pour les connaître par cœur. Reste les parties en réseau à huit joueurs, mais encore faut-il y trouver un réel intérêt. Un jeu qui, au final, aurait mieux fait de rester en borne d'arcade ou sur console.

Fishbone



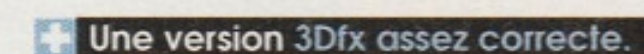
TIPS JEU
N'hésitez pas à anticiper les virages à mort et tout ira bien



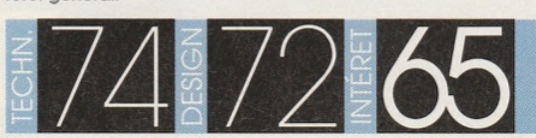
▲ *La version 3Dfx améliore amplement graphisme et animation, mais malheureusement pas l'intérêt.*



+ Une version 3Dfx assez correcte.
+ Les jeux de bécanes sont trop rares.
- Graphisme et gameplay moyens.
- Seulement deux circuits, c'est pas la foule.

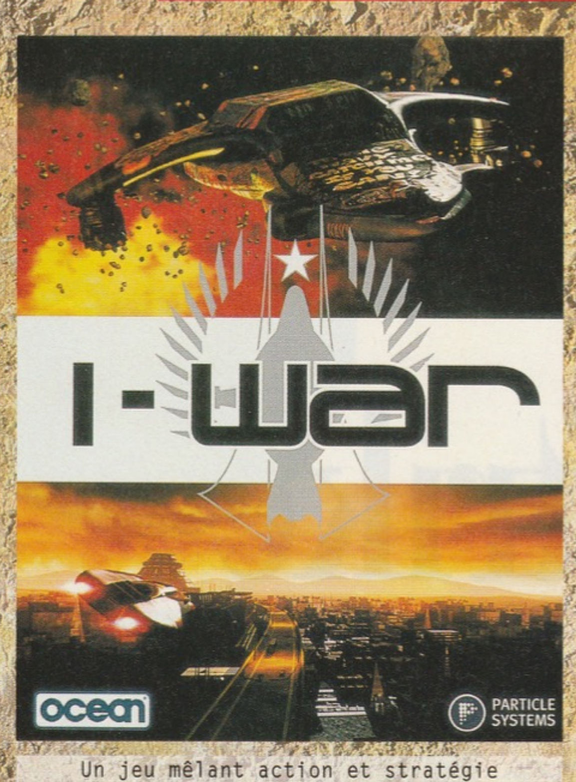


EN DEUX MOTS
Deux circuits, un gameplay moyen, un moteur Direct3D peu vindicatif et une durée de vie limitée, ça fait beaucoup pour un seul jeu. Seul le mode 3Dfx permet de relever un peu l'intérêt général.



TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
74	72	65

Les maîtres du jeu



Un jeu mêlant action et stratégie
qui repousse les limites de la simulation spatiale.
Un réalisme et des graphismes époustouflants !



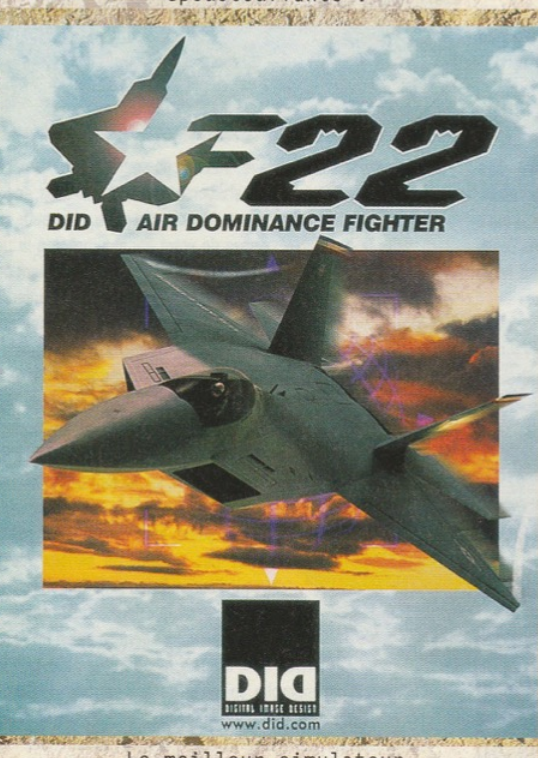
THE ULTIMATE IN REAL-TIME INTERGALACTIC STRATEGY AND COMBAT





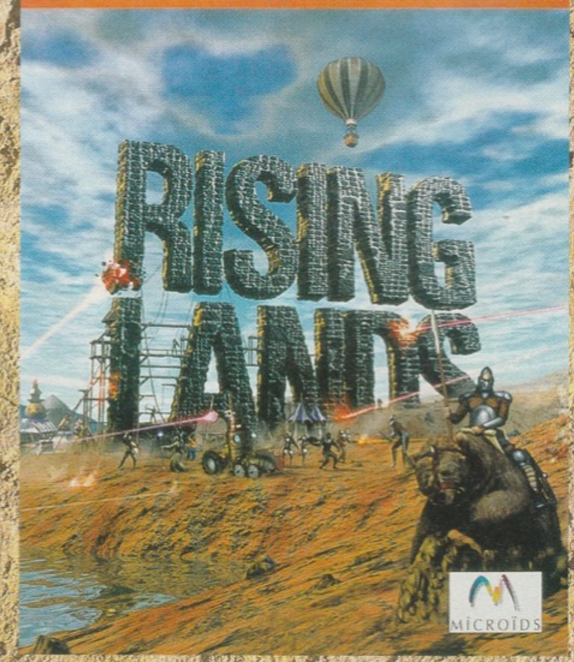


Le 1er jeu de stratégie spatiale
en temps réel.
Graphismes et animations superbes.



Le meilleur simulateur
de combats aériens.
Un réalisme à couper le souffle.
Une étendue de vol gigantesque.

A L'AUBE D'UNE NOUVELLE CIVILISATION



Jeu de stratégie hyper réaliste. Simulation
de civilisation en temps réel. Liberté de
choix "Wargame" ou "simulation".
Gestion de l'expérience,
de la diplomatie, des alliances basées sur
le troc...

Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 08 36 68 42 68 (2F23 la minute).



Après le Desert, le Jungle, l'Urban et le Soviet, voici venu le temps de Nuclear Strike. Comme quoi les simulations de bowling peuvent quand même intéresser leur monde. Quoi ? heu...hum, deux secondes, je vais vérifier un truc.

Nuclear Strike

Action pour joueurs expérimentés - PC CD-Rom



Nuclear Strike, je sais exactement de quoi ça parle. L'hélicoptère, c'est mon truc. Et l'humanitaire aussi, d'ailleurs. Tuer des centaines de gens pour en sauver des milliers d'autres, c'est quand même un beau geste, non ?

Le cinquième épisode de la série sait vivre avec son temps, puisque c'est aujourd'hui contre une menace terroriste nucléaire que vous allez lutter. Je vous rappelle (mangez du poisson, c'est bon pour la mémoire) que vous faites partie d'une organisation militaire secrète, dont le but est d'agir avant que les guerres ne se déclenchent. Vous avez donc déjà foutu sur la gueule d'à peu près toutes les nationalités disponibles.

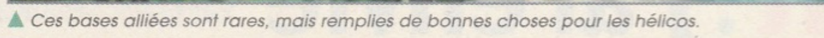
Pique-nique

C'est aujourd'hui en Indochine que vous allez débuter votre "aventure", alors que ces salauds de russes ont perdu (vendu ?) des têtes nucléaires. Une bande de terroristes les a par hasard ramassées sur le bord de la route, sans doute pour les rapporter à la gendarmerie la plus proche. Mais comme on n'est jamais trop prudent, vous irez quand même les chercher par vous-même, au cas où ils auraient un empêchement de dernière minute. Pour ce faire, vous disposez d'un Super Apache capable d'embarquer des armes aussi diverses que des roquettes, des missiles, et, bien sûr, un canon directionnel. Mais, et c'est une nouveauté, vous pourrez modifier la dotation en armes de votre appareil grâce à la présence de points d'emport. Ainsi, vous pourrez embarquer uniquement des missilles si le cœur vous en dit, ou bien remplacer ces derniers par du carburant supplémentaire, voire des systèmes de brouillage radar. Bonne idée, vraiment. Bon, direction le cockpit, y a du riz sur le bol. Comme Soviet Strike, Nuclear est entièrement en 3D. Le moteur est, bien entendu, Direct 3D, mais il reconnaît également la 3Dfx en natif, puisqu'il vous faudra installer Glide pour le faire tourner. La version Direct 3D est inférieure au Glide, aussi bien en beauté qu'en rapidité d'animation. Ainsi, sur un 200 MMX, vous ne serez pas à l'abri de sérieux ralentissements lorsque l'écran de jeu sera trop chargé en ennemis, bâtiments et explosions. Cela reste cependant jouable, mais ne vous attendez pas à un résultat parfait.

La version 3Dfx est une fois de plus celle qu'il vous faudra adopter (Noël approche, soit dit en passant) car, outre l'effet de flou appliqué aux textures, c'est toute l'animation qui devient plus fluide et plus rapide. Les ralentissements ne sont toutefois pas totalement exclus, mais, en tout cas, bien plus rares. En ce qui concerne la maniabilité, celle-ci est excellente. Je vous conseille toutefois de jouer au clavier, l'utilisation d'un joystick rendant, à mon avis, le contrôle de l'hélico bien plus difficile.

Oui, c'est vraiment rien de le dire, car ce défaut est présent depuis Desert Strike. Il n'est toujours pas possible de sauvegarder en plein milieu d'une mission. Cette ruse mesquine n'est là que pour allonger de façon malhonnête la durée de vie du soft. Préparez votre stock de Lexomil si vous ne voulez pas piquer une crise de nerfs. Même en mode facile, il faudra vous accrocher pour ne pas gaspiller vos trois vies de départ aussi rapidement qu'un président russe viderait une bouteille de vodka. Cela dit, Nuclear Strike n'en

joystick 88 — À voir sur le CD-ROM N°


▲ *Ces bases alliées sont rares, mais remplies de bonnes choses pour les hélicos.*



- JOUABLE SUR ENTIUM 166 16 MO RAM
- EDITEUR ELECTRONIC ARTS ■ TEXTE ET VOIX VF
- DÉVELOPPEUR TUBERON ENTERTAINMENT
- NBRE DE JOUEURS 1



▲ Votre copain Nick est mort, malgré votre sauvetage héroïque (vous trimballez sa cage sous l'appareil). Tant mieux, enfin débarrassé.

est pas moins amusant. Il fait partie de ce club restreint qui réunit les "vrais" jeux ayant conservé l'esprit originel qui animait le début de la production vidéo ludique. OK, ça fait un peu remarque de vieux con, mais qu'est-ce que vous voulez, c'est pourtant la vérité. Le gameplay est excellent et le jeu est bourré de petites idées qui lui donnent tout son charme. Tout d'abord, vous pourrez au total diriger quinze appareils aussi différents qu'un overcraft, un A-10 Wardog ou encore un Huey (hélico de transport, ceux de la guerre du Vietnam). Ensuite, vous serez obligé de jouer finement, car les ressources en carburant, blindage, munitions sont souvent calculées au plus juste. Croyez-moi, il y a de quoi stresser un max lorsqu'en plein combat, vous vous retrouvez à court de carburant et que le ravitaillement le plus proche est situé à l'autre bout de la carte.

Mais ce n'est pas tout

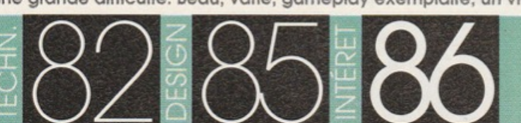
Nuclear Strike ne possède pas seulement un très bon gameplay, il est également très beau. Les bâtiments et les véhicules sont variés, et tout, absolument tout, peut se détruire. Les explosions sont un petit régal visuel, tout en couleurs et en débris volants. Certaines cibles, comme les jonques, coulent en provoquant une onde sur l'eau, d'autres, comme les tanks, s'élèvent à plusieurs mètres sous l'effet du souffle de l'explosion. Sûrement pas très humanitaire, certes, mais vraiment spectaculaire. Les missions sont de la même facture, et les rebondissements sont nombreux. Au fait puisqu'on en parle, sachez que Nick, votre pote depuis Soviet Strike, se fait manger par un tigre local. Y a de la vengeance dans l'air. Les missions sont bien cool. Pour ne citer que les premières, vous devrez protéger un hôpital, transporter un conteneur rempli d'armes pour aider des villageois, sauver des troupes commando, couvrir le chef de la résistance locale en détruisant des ponts derrière son passage, etc., etc. Et il y en a un paquet, puisque les cinq niveaux principaux en contiennent une dizaine chacun. Nuclar Strike s'avère donc un très bon jeu d'action, malgré sa difficulté décourageante et un moteur Direct 3D un peu lent.

Fishbone

- \+ Quinze véhicules différents pilotables.
- \+ Une 3D qui vaut le coup, notamment avec la 3Dfx
- \- Le graphisme est exotique, beau, réussi, etc.
- \- Des ralentissements lorsque l'écran est surchargé

EN DEUX MOTS

Le cinquième volet de la série des Strike est toujours aussi réussi, malgré une grande difficulté. Beau, varié, gameplay exemplaire, un vrai jeu quoi.



■ JOUABLE SUR **PENTIUM 200 - 32MO** ■ ÉDITEUR **ELECTRONIC ARTS** ■ DÉVELOPPEUR **STORMFRONT STUDIOS**
■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 2 PAR CÂBLE - 8 EN RÉSEAU IPX**





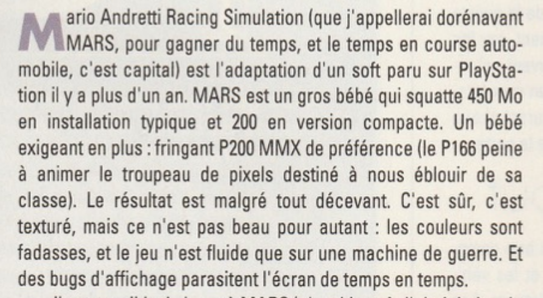
On ne compte plus les jeux de sport concoctés par les Canadiens d'EA Sport. L'équipe s'attaque aujourd'hui au sport automobile avec un jeu d'arcade basé sur les courses Indy et Nascar, Amérique du Nord oblige.

Mario Andretti Racing Simulation



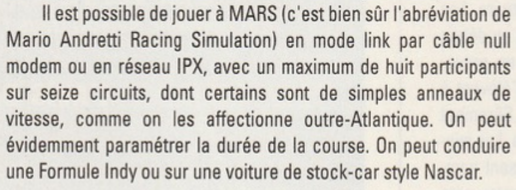






Mario Andretti Racing Simulation (que j'appellerai dorénavant MARS, pour gagner du temps, et le temps en course automobile, c'est capital) est l'adaptation d'un soft paru sur PlayStation il y a plus d'un an. MARS est un gros bébé qui squatte 450 Mo en installation typique et 200 en version compacte. Un bébé exigeant en plus : fringant P200 MMX de préférence (le P166 peine à animer le troupeau de pixels destiné à nous éblouir de sa classe). Le résultat est malgré tout décevant. C'est sûr, c'est texturé, mais ce n'est pas beau pour autant : les couleurs sont fadasses, et le jeu n'est fluide que sur une machine de guerre. Et des bugs d'affichage parasitent l'écran de temps en temps.

Il est possible de jouer à MARS (c'est bien sûr l'abréviation de Mario Andretti Racing Simulation) en mode link par câble null modem ou en réseau IPX, avec un maximum de huit participants sur seize circuits, dont certains sont de simples anneaux de vitesse, comme on les affectionne outre-Atlantique. On peut évidemment paramétrer la durée de la course. On peut conduire une Formule Indy ou sur une voiture de stock-car style Nascar.



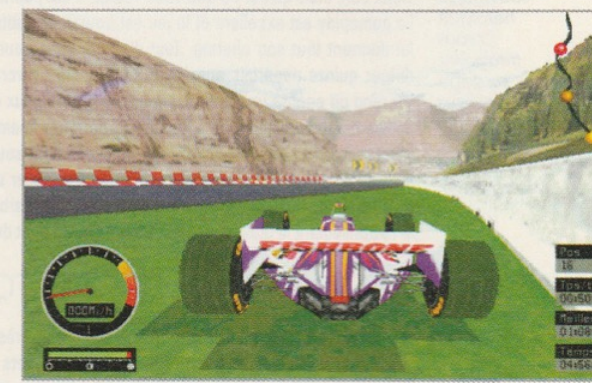




Pneus maudits

Il est possible de régler son bolide : inclinaison des ailerons pour gagner en vitesse et perdre en adhérence, étalonnage de la boîte (auto ou manuelle) pour une conduite plus ou moins nerveuse, choix des pneumatiques et quantité de carburant embarquée, ce qui conditionne les arrêts au stand. Les volants sont bien sûr gérés par le soft. Le réglage des détails graphiques permet d'adapter MARS (tiens, ce sigle me rappelle ma copine flûtiste qui s'appelle justement Laura, mais là, il s'agit bien du jeu) à votre machine. On peut visionner ses exploits après la course grâce au mode Ralenti.

Là où MARS (c'est vrai qu'elle a de beaux yeux en plus) excelle, c'est dans la présentation des courses, intégralement en vidéo fluide et en plein écran ! Avant chaque épreuve, un commentateur vous pompe l'air pendant cinq minutes. Les vidéos en jettent aussi un maximum quand on fait un tour dans le menu "École de Pilotage". On y retrouve tutta la familia (Mario, Michael et Jeff) Andretti pour une dizaine de courtes interviews sur la configuration des tutures, leurs meilleurs moments en course, les avantages à faire partie de la Mafia, etc. Tout ça doublé en français par une voix off.





Indy : la dernière croisade ?

MJARS (Mario, Michael et Jeff Andretti Racing Simulation, donc) fait moins bonne impression une fois sur la piste : jeu d'arcade lambda, à la musique passe-partout et aux bruitages inodores (enfin, je me comprends...). On peut choisir sa vue (arrière, du cockpit ou même latérale). Il est assez difficile de sortir de piste, on est en quelque sorte canalisé par un rail de sécurité tout au long du parcours. La difficulté est néanmoins bien dosée. Dans les courses de stock-car, il peut être fun de jouer des coudes avec les concurrents, surtout sur les anneaux où il n'y a pas grand-chose d'autre à faire...

Johnny Piano

- \+ Présentation en vidéo plein écran.
- \+ 16 circuits.
- \- Momoche.
- \- Y a mieux. y a F1 Racing, Indy Car, Big Red Racing, ...

EN DEUX MOTS

Pas assez réaliste pour concurrencer les ténors de la simulation automobile, MARS n'arrive pas non plus à se démarquer dans le genre de l'arcade. Pas totalement dénué de fun, il n'apporte rien d'original et ne bénéficie pas non plus d'une réalisation exceptionnelle.



Les millésimes FIFA c'est comme le pinard: il y a de bonnes années et de moins bonnes. Après la piquette 97, la cuvée FIFA 98 est gouleyante, elle flatte l'œil et le paddle, et c'est le moins qu'on pouvait attendre pour la Coupe du Monde.

joystick À VOIR SUR LE CD-ROM N° 88

Fifa 98

Simulation de foot réussie pour footeux - PC CD-Rom

Depuis l'invention de la technologie Virtual Stadium, Electronic Arts Sports nous a souvent réjouis par un graphisme de pointe. Avec FIFA 97, un grand pas était franchi avec l'intégration de joueurs en 3D polygonale. Malheureusement, la jouabilité ne suivait pas et on avait été drôlement déçu. La course pour la Coupe du Monde 98 aura été bénéfique : cette nouvelle mouture continue d'impressionner par la somme de données incorporées, un résultat à l'écran encore plus réaliste et, par-dessus tout, le plaisir de jeu retrouvé.

Hé, vas te faire foot, patate !



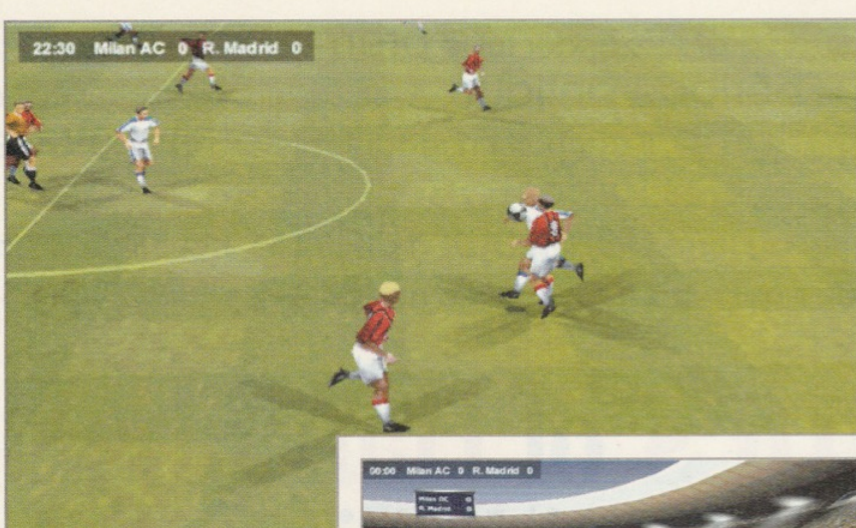
Avec des stats détaillées pour plus de 6 400 joueurs (172 équipes nationales, 189 clubs dans 11 ligues), FIFA est ce qu'on peut appeler un produit très complet. Comme par le passé, vous pourrez disputer des matchs amicaux ou en ligue, des tirs au but et autres entraînements. En ligue, le petit Tapie qui sommeille en vous pourra même s'amuser à gérer les transferts, moyennant du pognon. Mais parlons du mode Coupe du Monde. Comme dans les vraies qualifications, votre équipe chérie, composée des véritables joueurs de la vraie vie, se lancera dans la course au saladier magique en disputant de 12 à 15 matchs internationaux pendant une année. Évidemment, si vous passez les qualifs avec brio, vous aurez l'indicible honneur de représenter votre pays pour la finale en France. Remarquons au passage que 16 stades de tous les pays ont été modélisés, histoire de renforcer le réalisme. La gestion des équipes est plus que jamais flexible. Après avoir déterminé les fameuses configurations agressives et offensives, on aura tout le loisir d'éditer plus finement le troupeau : définir l'attitude des joueurs, attribuer les postes d'attaquants, milieux de terrain et autres ailiers. Les comportements agressifs et défensifs de l'intelligence artificielle de chaque équipe seront basés sur les styles de jeu réels de chaque nation. Ainsi le Brésil aura-t-il une prédisposition naturelle pour les passes courtes. Au niveau des contrôles, FIFA 98 fait un emprunt majeur à ISS64 de Konami sur Nintendo 64. Désormais, vous pourrez faire circuler le ballon entre les joueurs les mieux placés en appuyant sur une seule touche. Bande de flemmards. Le système de passe est quand même bien plus évolué, puisque l'on pourra gérer à la fois le passeur et le receveur. Par exemple, effectuer une combinaison tout en faisant la passe pour demander au receveur de renvoyer la balle. Trop fort. Les reprises de volée et autres têtes





Le fameux ralenti, option indispensable pour faire bisquer les copains.

■ JOUABLE SUR **PENTIUM 166 32 MO RAM 100 MO DISQUE DUR** ■ ÉDITEUR **EA SPORTS CANADA** ■ DÉVELOPPEUR **EA SPORTS CANADA**
■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 8 JOUEURS SUR UN PC 20 JOUEURS SUR 8 PC (1 CD PAR MACHINE)**



▲ *Milan AC contre Real de Madrid. Dans FIFA 98, le look des joueurs est très réaliste. Au premier plan, Ibrahim Ba et sa fameuse coupe décolorée. Au fond, on dirait Georges Weah. Mais où est Desailly ?*





▲ *Y a pas à tortiller, c'est drôlement beau.*



fonctionneront de manière identique, et on se régalera à anticiper les tirs avant même le passage de la balle. Les meilleurs joueurs de votre formation seront avantagés au niveau technique avec des coups surpuissants. Question tackles, trois parfums sont proposés, plus ou moins épicés, le dernier menant inévitablement au carton rouge. Attention aussi de préserver les joueurs. Ils pourront être blessés pendant un tackle. Et un mois d'immobilisation, c'est encore plus rageant que d'être suspendu pendant un match.

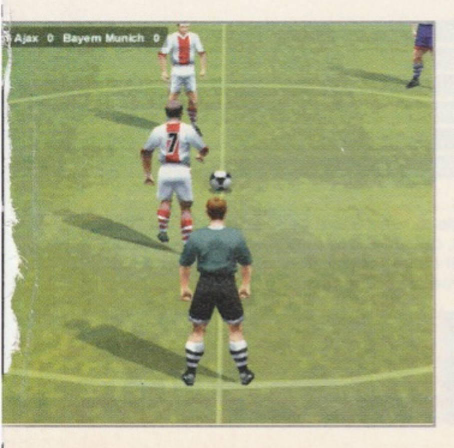
FIFA 98 ça le fait. Bien mieux que la version PlayStation.

Enfin un vrai jeu de mot laid* (nudge, nudge) !

Étonnamment, FIFA 98 s'avère très jouable sur un simple Pentium 166. Avec une carte accélérée (3Dfx et Power VR supportées), le jeu atteint des sommets graphiques. Les p'tits gars en 3D articulée gigotent bien mieux qu'avant. C'est pas étonnant, le système de capture de mouvement a dû digérer plus de 850 nouveaux mouvements. Ciseaux, bicyclettes, ailes de pigeon viendront enjoliver les actions ainsi qu'une tripotée d'autres animations indispensables au réalisme d'un bon jeu de foot : remise en jeu, intimidation d'un joueur face à l'arbitre qui vient de lui coller un carton, joueurs qui sautillent sur place pour se réchauffer... Vous vous souvenez, dans FIFA 97, tous les joueurs avaient la même tronche, ambiance Bogdanof. Foin des clones, les joueurs de FIFA 98 sont plus typés : coupes de cheveux, couleur de peau ou de cheveux tendent vers une plus grande fidélité, même si on n'atteint pas le délire de NHL ou NBA où chaque blaireau a son vrai visage mappé en 3D (on peut éditer l'apparence des joueurs). Enfin, et c'est le plus important, les caméras suivent bien mieux le jeu. On pourra quand même regretter des à-coups sur les actions rapides. Avec une vue tribune ou gardien, ça devient évident de peaufiner sa tactique tranquillou. Les angles ne font plus dans l'esbrouffe, mais dans le pratique et le jouable. Diantre, que c'est beau ! De loin, on a presque l'impression de mater la TV. L'herbe n'est plus uniforme, et il y a des zones boueuses aux alentours des buts. D'ailleurs, savez-vous pourquoi il n'y a plus d'herbe devant les cages de Lama ? Hum, désolé. Les stades sont très finement modélisés, on peut jouer en nocturne (très belles ombres portées), dans toutes les conditions météo (beau, couvert, pluie, neige), les supporters ondulent légèrement au loin et l'ambiance sonore est renforcée par des chants extraits des meilleurs opéras contemporains. C'est sûr, je pourrais émettre quelques critiques. Les commentaires (en anglais) sont encore à côté de la plaque, l'IA des gardiens n'est pas toujours parfaite ; mais tout de même, au vu de toutes les améliorations et du plaisir général, FIFA 98 ça le fait. Bien mieux que la version PlayStation, en plus.

(*) A saisir, état neuf, Antoine, chef de pub, réservoir de bons mots et coquecigrues.

Iansolo



- \+ Ben, c'est très jouable.
- \+ La Coupe du Monde sur votre PC.
- \+ Le contrôle des passes avec une seule touche.
- \+ Très beau et fluide avec une carte 3D.
- \+ Floppée de coups avec une interface plus simple.
- \- Quelques à-coup de caméras.
- \- Gardiens toujours perfectibles.
- \- Commentaires ridicules.
- \- Certains mouvements peu réalistes : trop de talonnades.

EN DEUX MOTS

L'approche de la Coupe du Monde aura dynamisé l'équipe d'EA Sports, qui nous gratifie d'une simulation de foot à la fois esthétique et jouable. Toujours aussi complet, FIFA 98 incorpore une plus large palette de coups, un contrôle précis sur les tactiques, sans pour autant saccager la simplicité de l'interface. Une bonne année FIFA.



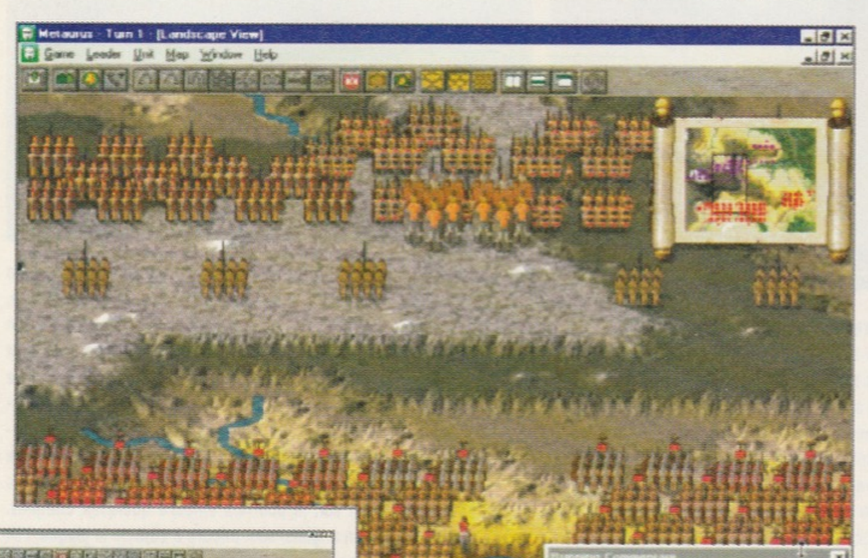
■ JOUABLE SUR PENTIUM 166 32 MO RAM CD 4X CARTE S-VGA ■ EDITEUR INTERACTIVE MAGIC
■ DÉVELOPPEUR MICROPROSE ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 2 EN RÉSEAU ET PLUS PAR MODEM OU INTERNET



Great battles of Alexander fut le premier jeu à couvrir intelligemment la période antique. Avec ses unités aux allures de figurines de plomb, il cachait un redoutable outil d'études des tactiques, des forces et des formations antiques. Erudite Software, au nom pompeux mais justifié, nous livre là un nouveau joujou pour nous éclater avec nos potes les éléphants.

Great Battles of Hannibal

Stratégie tour par tour pour tous publics et wargamers - PC CD-Rom



▲ *Des millions d'hommes d'arme (ou presque) surgissent d'un bout à l'autre du champ de bataille pour parler tricot, se tuer, etc.*



▲ *Des éléphants, des gens dessus, c'est la guerre punique ou quoi ?*



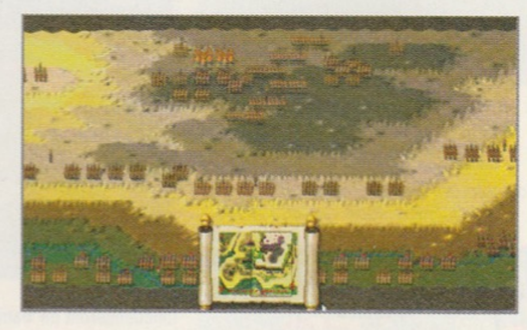
Background

Les Italiens ayant toujours eu des difficultés d'ego graves, la cité de Carthage a été ravagée par une vingtaine d'années de guerre. Pour tenter de ne pas disparaître de la surface du Globe comme l'Atlantide, les Carthaginois placent tous leur espoirs en Hannibal, un brave garçon qui décide de déclarer la guerre à l'empire romain lui-même. Si vous volez de victoire en victoire, le conflit vous mènera dans les pays d'Europe et même bien au-delà (en Suisse). Cette grande fresque reconstitue la deuxième guerre punique ; et si vous avez des ambitions conservatrices, vous pourrez toujours lutter du côté romain.

Le jeu



On trouvera, à l'instar de Great Battles of Alexander, une dizaine de batailles dans autant de provinces et ex-provinces romaines. Avant chaque bataille, vous jouez de votre influence pour fédérer différentes régions d'où vous pourrez tirer



des renforts pour supprimer l'envahisseur romain.
Comme dans les deux précédents volets (ah oui, j'ai oublié de vous parler de Great Battles of Jules César, qu'on n'a jamais reçu, sans doute sous la pression d'un puissant lobby celte), le contrôle d'une armée sera divisé entre ses différents leaders (aux noms authentiques, bien entendu) qui enverront leurs ordres pour les mouvements et les attaques.
Un zoom automatique agrandit l'écran de jeu, lors d'un contact ou d'une mêlée présentés avec moult animations. Le jeu s'est aussi amélioré côté graphisme du terrain, et ce dernier est très joli dans les plus hautes résolutions. On voit parfois apparaître, pendant certains scénarios, des unités de renfort qui déboulent pour vous donner un coup de main (pas si vous êtes du côté romain... faut pas rêver).
En gros, rien n'a changé depuis le dernier titre de la série (Alexander). Le gameplay reste sensiblement le même... et pour cause, on ne change pas un système bien rodé.

Bob Arctor

- \+ Un thème bien sympathique !
- \+ Les unités étrangères.
- \+ Le système de "subjugation".
- \+ La présence d'éléphants.
- − Bien peu d'améliorations.
- − L'impression d'avoir acheté une nouvelle armée et pas un nouveau jeu.

EN DEUX MOTS

Un nouveau venu de la série Great Battles. Le sujet est intéressant, le jeu aussi, quoique sans surprises inhérentes, sinon par le thème. Great Battles of Hannibal est à acheter à tout prix si vous avez aimé ses prédécesseurs.



Spécialiste des jeux PC
depuis plus de trois ans.

Achat / Vente

Jeu en réseau

Location



9 rue Duwez
7500 TOURNAI
BELGIQUE

Ouvert tous les jours de
10H30 à 19H

Tél / Fax :
069 226546 (Belgique)
0032 69226546 (France)



15 FF / 1899 FB



315 FF / 1899 FB



L'Odyssée d'ABE VF
325FF/ 1999FB



305FF/ 1850FB
325FF/ 1999FB



325 FF / 1999 FB
325 FF / 1999 FB




25 FF / 1999 FB


F22 Air Dominance
329 FF / 1999 FB



305FF/1850FB



325FF/ 1999FB



1799 FB
299 FF

VO
STARCRAFT
289FF / 1750FB

D Ultra Pinball 3 .... 225 / 1350
ème Millénaire VF ...... 289 / 1750
Mousquetaire VF .... 199 / 1199
Nine VF .... 285 / 1699
0 Cuba .... 335 / 1999
ctua Soccer 2 NF .... 275 / 1650
erlife NF .... 149 / 899
H64 Longbow 2 .... 305 / 1850
ion VF .... 169 / 999
en Odyssey VF .... 169 / 999
nazone Queen VF .... 99 / 599
ok .... 199 / 1199
ndretti Racing VF .... 305 / 1850
***CHIMEDEAN DY. NF* .... 149 / 899**
ea 51 .... 249 / 1499
rmored Fist 2 .... 279 / 1699
sassin 2015 .... 199 / 1199
taille du Pacifique nf .... 299 / 1799
G. Antietam .... 335 / 1999
G. Shiloh .... 335 / 1999
dlam .... 199 / 1199
etrayal in Antara vf .... 289 / 1750
irthRight VF .... 289 / 1750
lade Runner VF .... 329 / 1999
ucliers de Quetza...VF .... 299 / 1799
m Cycle VF .... 149 / 899
C Data Op. Survie vf .... 149 / 899
rmageddon VO .... 265 / 1599
aos Engine NF .... 135 / 799
essMaster 5000 .... 299 / 1799
***IFFRES ET LETTRES VF* .... 199 / 1199**
ronomaster .... 249 / 1499
é des enfants... VF .... 299 / 1799
ilization II EF .... 199 / 1199
ivil War 2 VF .... 265 / 1599
lose Combat 2 VF .... 325 / 1999
deo VF .... 269 / 1599
nquest Earth VF .... 199 / 1199
nstructor VF .... 299 / 1799
usader no Regret vo .... 199 / 1199
berMage .... 149 / 899
berstorm VF .... 149 / 899
***GGERFALL* .... 149 / 899**
***rk Earth VF* .... 329 / 1999**
rklight Conflict VF .... 289 / 1750
***rk Reign VF* .... 289 / 1750**
ytona USA NF .... 249 / 1499
ytona USA Deluxe .... 329 / 1999
scent II NF .... 199 / 1199
stiny .... 299 / 1799
str. Derby 2 NF .... 249 / 1499
blo NF .... 335 / 1999
Hard Trilogy VF .... 289 / 1750
cworld 2 VF .... 299 / 1799
nald in Cold S. vf .... 249 / 1499
om 2 Dos/W95 .... 99 / 599
eams VF .... 289 / 1750
ngeon Keeper VF .... 285 / 1750
ungeon Keeper Data .... 125 / 750
rthworm Jim 1&2 .... 149 / 899
ro 96 VF .... 149 / 899
1 Racing VF .... 325 / 1999
22 Air Dominance VF .... 329 / 1999
ble VF .... 149 / 899
a 97 VF .... 249 / 1499
ifa 98 VF .... 305 / 1850
ghters Anthology VF .... 299 / 1799
ighting Force .... 299 / 1799
e Fight .... 299 / 1799
***ght Simulator 98 VF* .... 365 / 2199**
light Unlimited 2 .... ? / ☎
ng Corps VF .... 299 / 1799
mula One VF .... 299 / 1799
nder Wars .... 249 / 1499
ne Machine VF .... 149 / 899

***GENE WARS VF* .... 149 / 899**
GEX .... 249 / 1499
G-Nome .... 249 / 1499
Golden Gate Killer VF .... 249 / 1499
GT Racing VF .... 249 / 1499
Hardline VF .... 149 / 899
Harvester VF .... 149 / 899
* *HellFire - Diablo Data* .... 115 / 699
Helicops .... 169 / 999
Heretic NF .... 99 / 599
Hexen 2 VF .... 319 / 1950
***HIND VF* .... 199 / 1199**
Hi-Octane VF .... 149 / 899
Holiday Island vf .... 299 / 1799
* *Imperialism VF* .... 285 / 1750
* Incubation VF .... 299 / 1799
Independance Day .... 249 / 1499
Interactive Sailing .... 235 / 1399
International Rally Ch VF .... 299 / 1799
Interstate 76 VF .... 335 / 1999
Interstate 76 VO .... 299 / 1799
* I-War VF .... 329 / 1999
Iznogoud VF .... 249 / 1499
Jedi Knight NF .... 325 / 1999
Jetfighter III NF .... 249 / 1499
Killing Time .... 249 / 1499
* KKND Extreme VF .... 219 / 1350
Lands of Lore 2 VF .... 329 / 1999
Legacy of Kain VF .... 299 / 1799
Lighthouse VF .... 199 / 1199
Little Big Adventure 2 VF .... 289 / 1750
* Lords of Magic VF .... 299 / 1799
Lost Vikings 2 nf Nors .... 299 / 1799
* Madden 98 .... 299 / 1799
Magic Carpet 2 VF .... 149 / 899
Mech.2 Mercenar nf .... 335 / 1999
* Men in Black VF .... 279 / 1699
Mission Critical .... 249 / 1499
Missions Mad VF (AR data) .... 169 / 999
* *Monkey Island 3 VF* .... 325 / 1999
Monty Python S.Graal .... 199 / 1199
Moto Racer VF .... 285 / 1750
Moto X .... 149 / 999
Myst 2 - Riven VF .... 325 / 1999
Nascar Racing 2 NF .... 249 / 1499
NBA 97 .... 249 / 1499
* NBA 98 VF .... 305 / 1850
NEED FOR SPEED 2 VF .... 249 / 1499
* *NFS 2 Sp. Ed. VF* .... 305 / 1850
NHL 98 VF .... 305 / 1850
* Nuclear Strike VF .... 279 / 1699
* Odyssée d'ABE VF .... 325 / 1999
Olympic Soccer VF .... 149 / 899
* *Operation Panzer VF* .... 329 / 1999
* Pax Imperia VF .... 299 / 1799
Poupée pleine aux VF .... 249 / 1499
Power Chess VF .... 249 / 1499
POWER F1 NF .... 249 / 1499
Puzzle Bobble NF .... 215 / 1350
Quake NF .... 249 / 1499
* *Quake 2 NF* .... 325 / 1999
Raiden .... 169 / 999
***RAMA VF* .... 199 / 1199**
Rayman Designer VF .... 169 / 999
Realms of the haun.vf .... 149 / 899
Rebel Assault II VF .... 199 / 1199
* *Red Baron II* .... 289 / 1750
Resident Evil VF .... 329 / 1999
Ring Cycle VF .... 149 / 899
Ripper VF .... 265 / 1599
Rising Lands .... 315 / 1899
Sampras Tennis 97 nf .... 249 / 1499
Screamer 2 VF .... 199 / 1199
* Screamer 2 + 3DFX vf .... 229 / 1399
* ***Screamer Rally* .... 239 / 1450**

Scorched Planet .... 149 / 899
Secret du Templier VF .... 149 / 899
* Sega Rally MMX / D3D .... 329 / 1999
Sega Rally NF .... 249 / 1499
Shadows of empire NF .... 335 / 1999
Shadow of the com vf .... 149 / 899
Shadows Over Riva .... 299 / 1799
***Shadow Warrior NF* .... 269 / 1650**
Sid Meier's Gettysburg VF .... 305 / 1850
* *Sierra Pro Pilot VF* .... 299 / 1799
Skunny .... 149 / 899
* ***Starcraft VO* .... 289 / 1750**
* *Starcraft VF* .... 325 / 1999
* Star Trek Starfleet A.vf .... 319 / 1950
* SubCulture VF .... 319 / 1950
* Take no Prisoners NF .... 315 / 1899
Term. Future Shock .... 199 / 1199
* Test Drive 4 VF .... 305 / 1850
***Theme Hospital VF* .... 285 / 1699**
ThunderHawk 2 .... 149 / 899
Time Commando VF .... 199 / 1199
* ***Tomb Raider 2 VF* .... 299 / 1799**
Total Annihilation VF .... 315 / 1899
Touché Coulé .... 199 / 1199
Total Mania .... 249 / 1499
Trivial Pursuit VF .... 285 / 1699
* Ubik VF .... 299 / 1799
* *Ultima Online VO* .... 399 / 2399
Ultimate Doom .... 99 / 599
* Uprising NF .... 309 / 1899
Urban Runner VF .... 249 / 1499
Virtua Cop NF .... 249 / 1499
* Virtua Fighter II .... 329 / 1999
Virtual Karts VF .... 149 / 899
Virtual Pool NF .... 149 / 899
Warwind NF .... 149 / 899
Wetlands NF .... 149 / 899
* Wing Commander 5 Pr. .... 305 / 1850
WipeOut 2097 .... 299 / 1799
Wizardry Nemesis NF .... 249 / 1499
World Football 98 VF .... 275 / 1650
World Rally Fever vf .... 149 / 899
* Worms 2 VF .... 309 / 1899
X-Miles (Data Rally Ch.) .... 99 / 599
X-Wing VS Tie NF .... 299 / 1799
* *Zork Gd Inquisitor VF* .... 309 / 1899
ZPC .... 249 / 1499

Microsoft SideWinder Force Feedback : 999 FF / 5995 FB
Microsoft SideWinder GamePad : 279 FF / 1699 FB
Maxi Gamer 3DFX : 1079 FF / 6490 FB
Diamond Monster 3D 3DFX : 1250 FF / 7499 FB

Compilations

Gamer's JackPot .... 299 / 1799
14 CDs - 30 titres complets :
The Riddle of Master Lu + Flight Unlimited + Jagged Alliance + Journeyman Project 1 et 2 + Wizardry VII + Orion Conspiracy + FX Fighter + SVGA Harrier + JetFighter II + Cyclemania + Druid + Blue Force + Absolute Zero + Silent Steel SE + Braindead 13 + Dragon's Lair + Wraith of the Demon + ...

Extreme Velocity .... 249 / 1499
EF2000 + AH64 Longbow + A.T.F

Awesome 4 Pack .... 299 / 1799
CyberSpeed + Entomorph + Steel Panthers + SU27 Flanker

Gremlin CD3 Pack .... 115 / 699
Lotus + Nigel Mansell's World Championship + Zool

Megatripack .... 199 / 1199
Cyclemania + Thunderscape + USS Ticonderoga (Dos/Win95)

Super Promos

99 FF / 599 FB par titre :
3D Ultra Pinball NF / 11th Hour VF Actua Soccer VF / Caesar II VF / Civil War VF / Colonization VF / Crusader No Remorse VF / Daedalus Encounter VF / F22 Classic / Fade to Black VF / Fifa Soccer 96 VF / F1GP VF / King's Quest VII VF / Larry V VF / Larry VI VF / Last Dynasty VF / Loom VF / Lost Eden VF / Magic Carpet VF / NHL 96 NF / PGA Euro Tour VF / Player Manager 2 Extra / Pray for Death NF / Raptor / Screamer NF / *Sherlock Holmes 2 VF* / Shivers VF / Silent Thunder VF / Sim City VF / Sim Golf VF / Sim Isle VF / Sim Tower VF / Slipstream 5000 VF / Space quest VI VF /Star Trek A Final Unity VF/ System Shock VF / Terminal Velocity / Theme Park VF / Tilt NF / Torin's Passage VF / UFO VF / Ultima 8 VF / Under a Killing moon VF / Woodruff VF

115 FF / 699 FB par titre :
Dragon Lore VF / Duke Nukem 3D / *Gabriel Knight II VF* / Jagged Alliance VF / Jewels of the Oracle VF / Panzer General / Pitfall VF / Police Quest Swat VF / Primal Rage / Steel Panthers VF / *Phantasmagoria VF* / ToonStruck VF / US Navy Fighter VF / Wing Commander 3

149 FF / 899 FB par titre :
Dagerfall / Indy Car Racing 2/ Othello / Resurrection - Rise 2 / Speed Rage / V for Victory / Warriors / XS / Yahtzee / Z VF

VF : version française
NF : notice en français
VO : jeu en anglais
* : bientôt disponible

Les 3 règles d'or de Dream Games :
1. Les chèques ne sont touchés que lors de l'envoi du(des) jeu(x).
2. Tous les envois se font dans les 24H suivant la réception de la commande.
3. Si ce que vous commandez n'est plus disponible , nous vous en informons.

BON DE COMMANDE PAR CORRESPONDANCE

Nom et prénom : ....

Adresse : ....

CP + Ville : ....

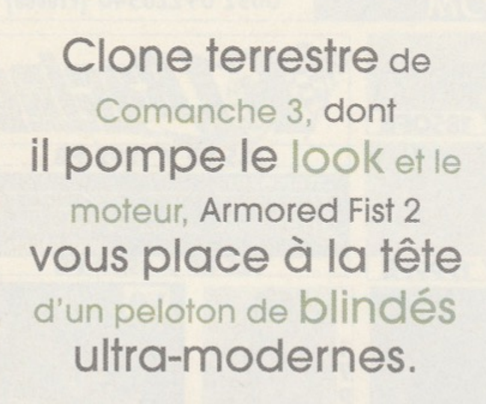
☐ Je désire recevoir gratuitement et sans engagement le catalogue.
☐ Je commande le(s) titre(s) suivant(s) :

Titre	Quantité	Prix unit.	Total

Frais de port : 1 = 100FB, 2 = 120FB, 3 = 140FB
1 = 30FF, 2 = 35FF, 3 = 40FF (Colissimo : 24H/48H)

Grand Total

Paiement : ☐ Chèque - ☐ Mandat postal - ☐ Contre-remboursement + 40FF / 67 FB



Clone terrestre de Comanche 3, dont il pompe le look et le moteur, Armored Fist 2 vous place à la tête d'un peloton de blindés ultra-modernes.



▼ L'habituelle interface des jeux de Novalogic pour le choix des campagnes.

Armored Fist 2

Simulation de char pour tout public – PC CD-Rom



▲ Impact d'un tir de T72.





▲ Le poste du mitrailleur et du chef de tank.

Armored Fist. Le nom est évocateur, et pas seulement pour les amateurs de films pour adultes. Ce fut la première simulation de bataille signée Novalogic. On se souviendra du redoutable Comanche, avec son moteur Voxel fort novateur pour l'époque, qui élevait les pixels à un niveau jamais atteint en ces temps de troubles. On ne change pas une équipe qui gagne. Avec Comanche 3, le Voxel revient dans sa deuxième version remasterisée, dont le seul défaut était (et demeure) l'impossibilité d'utiliser conjointement une carte accélératrice 3D.

J'te vois, j'te crève

AF2 va vous placer à la tête d'un escadron de blindés. Vu la faible espérance de vie d'un char sur un champ de bataille, vous pourrez aller de l'un à l'autre en cas de destruction. Profitant du terrain au maximum, vous devrez diriger votre colonne à travers de nombreux reliefs accidentés pour jouer au jeu de : "Celui qui est vu avant l'autre crève". Pour devenir le roi du monde, vous disposerez de différents types d'armements, histoire d'aplanir tout ce qui dépasse du niveau de la mer, aidé en cela par votre fidèle designateur laser. Que demander de plus ?

Scout d'Europe

Tiens, c'est bizarre, mais quand je vois une simulation de char, ça me rappelle une histoire de quand j'étais jeune : je jalousais mon cousin qui avait été scout d'Europe (uniforme kaki et comportement rigoriste) et qui se vantait d'avoir visité le camp de Mourmelon. Dans ces années-là, ce nom m'évoquait plus un fruit à la saveur fade qu'un regroupement de militaires auto-stoppeurs au devenir incertain. Son père, jamais en reste pour commémorer un semblable événement, lui avait payé un jouet, un char AMX filoguidé (oui, je commence à me faire vieux) muni de vraies chenilles, et qui allait à une vitesse peu excessive en tirant moult obus terminés pas des ventouses. À cette époque, toujours à la pointe de la technologie enfantine, je possédais un goldorak chinois assez gros pour nettoyer Tien An-Men d'un seul revers de l'avant-bras. Bientôt nous nous donnâmes rendez-vous pour de furieux combats qui me prouvèrent la supériorité d'un blindé appareillé de chenilles, sur un mechwarrior monodirectionnel armé de deux lasers sur une configuration de terrain accidenté fait de mohair.

Le Voxel2 traîné dans la boue

Une année a passé depuis la sortie de iM1A Abrams, qui demeurait à ce jour la simulation la plus réaliste, malgré une carence graphique à toute épreuve. Il n'en fallait pas plus pour qu'une boîte comme Novalogic, se targuant de réaliser des simulations proches de la réalité, ressorte la suite de Armored Fist en l'adaptant à son nouveau moteur, le Voxel2. Le Voxel2 souffre de deux défauts principaux : tout d'abord, il interdit les extrusions sur le terrain à cause de son principe d'élévation d'une surface bitmap, et ensuite il bannie - pour le moment - l'emploi d'une carte accélératrice 3D (ce qui commence de plus en plus à ressembler à une carence ludique). Dans Armored Fist 2, on ne se leurrera pas longtemps car, à part quelques améliorations peu perceptibles, le Voxel2 n'a pas été poussé beaucoup plus loin dans les performances. C'est donc dans un décor fort semblable à celui de Comanche, que nous allons faire évoluer notre joli char d'assaut. En jouant à AF2, on s'aperçoit bien vite qu'il souffre de la même lenteur que Comanche 3 dans sa plus forte résolution. On s'en étonne deux fois plus lorsqu'on se souvient que les chars n'ont pas tendance à évoluer librement sur l'axe vertical, ces choses dont la simulation est si gourmande en temps de calculs machine. Globalement, on peut expliquer cela par le fait que les alliers ont un comportement beaucoup plus réaliste que leurs équivalents dans Comanche : ces derniers avaient en effet tendance à voler au petit bonheur. Les machines équipées d'un processeur MMX pourront faire tourner le jeu beaucoup plus rapidement, mais on regrettera d'autant plus l'absence d'une possibilité d'accélération hardware.



Après plusieurs échauffourées, mon robot terminait toujours le combat avec une ou deux ventouses stupides plantées dans des endroits dégradants ; je décidai aussi sec d'arrêter le carnage. Puis les semaines passèrent, et j'appris avec stupeur que mon cousin prenait sa douche nu, en compagnie d'autres hommes. Ma vocation de scout s'arrêta aussi sec, ainsi que mon envie de faire confiance aux goldoraks.

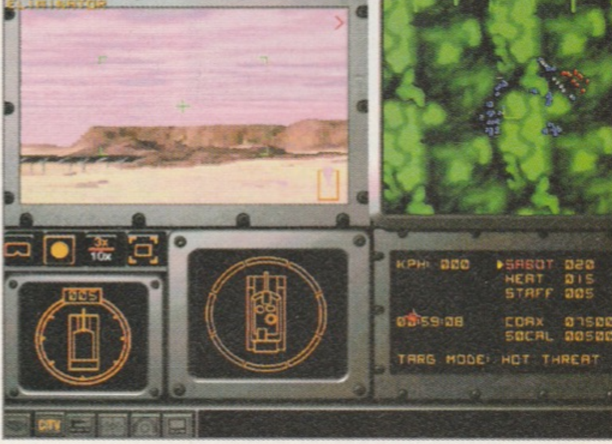
Décors d'apocalypse

Le bon goût des paysages, dans la grande majorité des scénarios de campagne, est appréciable (on se souvient des décors pitoyables et peu crédibles de certaines missions de Comanche 3). Armored Fist va nous faire évoluer dans les environnements adaptés à la conduite tout terrain. De plus, le placement des bâtiments et des ennemis a été étudié avec un soin particulier. Des steppes glacées aux déserts les plus arides, il n'y a rien à redire : de ce point de vue, Armored Fist 2 est une réussite.

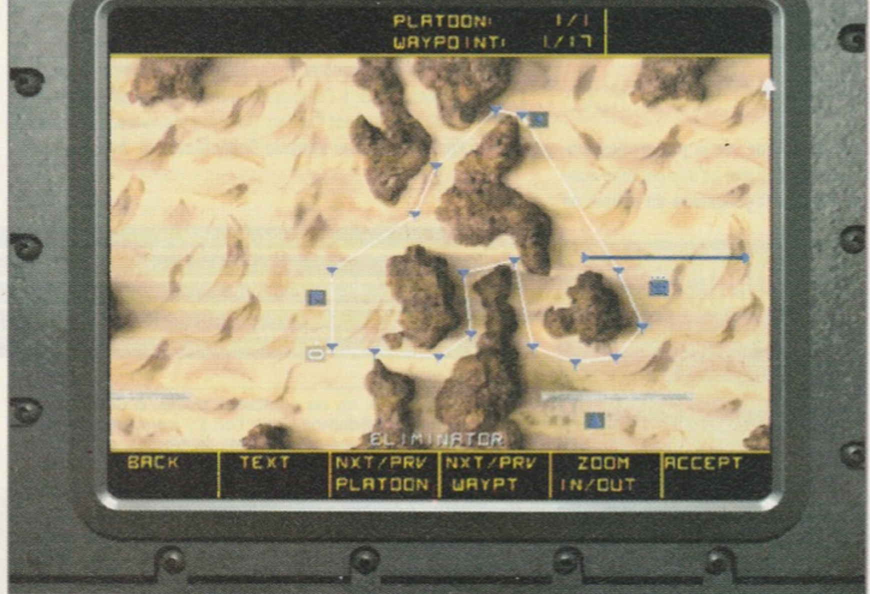
Tout comme Comanche, Armored Fist 2 propose deux niveaux de réalisme. En gros, dans le mode le plus dur, on pourra souffrir de dégâts plus importants et localisés, et on ne décélérera pas automatiquement en lâchant la touche de flèche avant, ou lorsqu'on arrêtera d'actionner le joystick. Ça semble un détail, mais cela peut faire toute la différence, la clef de la victoire résidant bien souvent dans une grande mobilité des protagonistes. On remarquera de nouvelles caméras externes (immobiles, ce qui est bien dommage) et une très bonne modélisation des bâtiments, blindés et autres pièces rapportées, disposées sur le champ de bataille et qui pourront être réduites en poussière.

Une grande simulation d'ambiance de guerre.





▲ Le poste du navigateur.



▲ La carte de briefing de mission.

Les entrailles du blindé

L'intérieur de l'engin est fidèlement reconstitué, puisque depuis la guerre du Golfe, les entrailles du iM1A ne sont plus secrètes. On trouve quatre cabines, de la tourelle au poste de l'officier de tir, en passant par celui du conducteur, avec les différentes options inhérentes à ces postes, et les commandes appropriées sur les tableaux de bord. Il est d'ailleurs regrettable que ces derniers soient accessibles par des raccourcis clavier à n'importe quel endroit. C'est bien pratique, mais le réalisme en prend un coup. Toutefois, cela ne gâchera en rien le plaisir de faire joujou avec tous ces engins de haute techno-

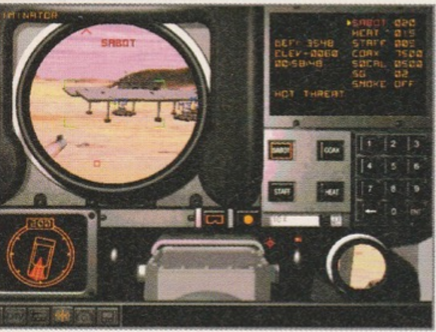






JOUABLE SUR **PENTIUM 166 (MMX RECOMMANDÉ)** · TEXTE ET VOIX **VF**
EDITEUR DÉVELOPPEUR **NOVALOGIC** · NBRE DE JOUEURS **8 EN RÉSEAU, MODEM OU INTERNET**

Armored Fist 2



▲ Le poste du chef de tir.



▲ L'Abrams aime se poster sur les hauteurs.



▲ La vision du L.I.G. (Light Intensifier Goggle), l'intensificateur de lumière.

REMARQUE

Le joystick Microsoft Force Feed-back est reconnu, mais ne sera pas à priori branlotté par le jeu. C'est bien dommage !

Qu'il est bon de se vautrer dans la boue !



logie militaire, et l'on transformera bien vite le jeu en une partie de cache-cache meurtrier.

Simulation

Le comportement de l'engin semble tout à fait réaliste. Il n'y a pas de secret : Novalogic a "emprisonné", pendant quelques semaines, un ingénieur de General Dynamics, la société qui a conçu le blindé, pour en améliorer l'alter ego informatique. On prendra un plaisir fou à gravir des petites pentes ou à grimper aux sommets de collines pour dominer fièrement la situation. Les coéquipiers réagiront souvent de façon intelligente, pour peu qu'on leur attribue un comportement adapté à la mission. On admirera l'aspect réaliste, du point de vue graphique. Lors des tirs, on est impressionné par le recul que donne le canon aux suspensions, et lorsque dans la ligne de mire d'un viseur laser on actionne le bouclier de fumée, il n'est pas rare qu'on essuie son front perlant de sueur.

IA amie, IA ennemie

Vos ennemis ne manquent pas d'agressivité. Si votre engin bénéficie des dernières techniques de repérage en vigueur, vos amis seront souvent dans des engins datant d'une dizaine d'années et seront handicapés par leur champ de vision. On ne s'étonnera donc pas de surprendre un T80 par-derrière en ayant contourné une colline.

Gameplay & ambiance

Malgré l'approche "action simpliste" de la plupart des produits Novalogic, on découvre bien vite qu'une certaine dose de stratégie est nécessaire, et qu'il est obligatoire de penser en terme de placement sur le terrain. De même, une gestion cohérente du peloton de chars permet de mettre un maximum de chances de son côté, lors d'une mission. Ces tactiques devront être adaptées non seulement aux objectifs, mais aussi à la configuration du paysage, et, bien utilisées, pourront offrir une position de tireur dominant le champ de bataille. Le comportement du char sur le terrain est saisissant et, pour rester la gueule béante, on se mettra au poste du chef, juché sur la tourelle pour admirer l'horizon qui bascule lorsqu'on dévale à grande vitesse des surfaces accidentées.

Campagnes et compagnie

Je ne vous ferai pas l'insulte de vous énumérer les types de campagnes et de missions proposées. Sachez seulement qu'elles sont très semblables à celles des autres jeux de la gamme Novalogic, avec tout ce que cela inclut comme missions d'attaque, de défense d'un camp allié, de "search & destroy". On aurait aimé un petit côté "gestion"...

Le bruit du vroum

Comme dans Comanche 3, l'accent spectaculaire d'Armored Fist 2 tient aussi à l'ambiance sonore et aux différents bruitages qui accompagnent l'action. On tirera pleinement parti de ce titre si l'on dispose d'un système Dolby Surround. Avis aux mélomanes.

Bob Arctor

Des circuits comme s'il en pleuvaient !

Le iM1A2 Abrams est le "main battle tank" de l'armée américaine, ce qui signifie en gros qu'il se trouvera bien souvent sur la ligne de front ou un peu en avant, que son équipage le veuille ou non (ils n'avaient qu'à faire une école de commerce, s'ils désiraient être au chaud). Mais outre cela, ça implique, de la part du iM1A2, une grande mobilité et une résistance hors du commun pour survivre aux assauts conjoints des autres unités blindés ou anti-blindés telles que les pièces d'artillerie ou les hélicoptères d'attaque. Doté d'une grande mobilité, l'Abrams comprend aussi un canon pouvant faire feu avec une grande précision, pendant que ce dernier roule sur des terrains dignes de circuits de motocross. On remarquera aussi la désignation d'une cible par laser, et la possibilité de calcul de trajectoires balistiques débrayables pour les plus habiles d'entre nous. L'Abrams, amphibie, bénéficie d'une réserve d'air pressurisé pour éviter la pénétration d'air irradié en cas de blast atomique, ainsi que d'une petite pince sur le panel-avant pour accrocher des photos de pin-up.

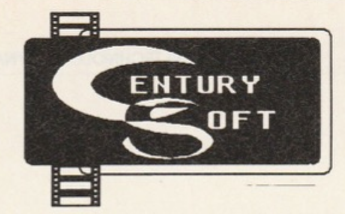
- \+ Graphisme à la hauteur de l'ambition du jeu.
- \+ Excellente modélisation des unités et bâtiments sur le terrain.
- \+ Ambiance sonore fort agréable.
- \+ Pas d'accélération 3D.
- − Moteur plutôt poussif sur machines non MMX.

EN DEUX MOTS

Un jeu semblable, en de nombreux points, à Comanche 3, mais qui mérite néanmoins que l'on s'y penche si on est un fanatique d'ambiances de guerres modernes, ou plus simplement si on veut goûter au chaos d'un champ de bataille.





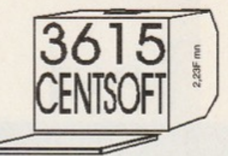


PC CD-ROM JEUX

VOTRE JEU
48H CHRONO
EN

04.73.60.00.18
3615 CENTSOFT
FAX 04.73.60.00.17

COMMANDEZ 24H / 24
CONSULTEZ les nouveautés prix en baisse!



POUR TOUTE COMMANDE DE LOGICIELS DE PLUS DE 800F *

PORT GRATUIT

*LOGICIELS HORS PROMOTION

NOUVEAUTES*

ACTUA SOCCER 2 vf	289
AH 64 LONGBOW 2 vf	319
ADIDAS POWER SOCCER vf	319
ARMORED FIST 2 vf*	319
BALLS OF STEEL vf	289
BATTLEGROUND napoleon	289
BATTLEGOUND prélu waterloo	289
BATTLE ISLE 4 incubation vf*	289
BATTLE SPIRE n.f.	329
BETRAYAL IN ANTARA vf	325
BIRTHRIGHT vf	325
BLADE RUNNER vf	329
BLAKE ET MORTIMER vf	319
BUCCANEER vf	329
BYZANTINE vf	329
CAPITALISM PLUS vf	319
CARMAGEDDON splat pack	159
CHASM	219
CIVIL WAR GENERALS 2 vf	279
CLOSE COMBAT 2 vf	319
CROC nf	319
DARK EARTH vf	295
DEMENTIA vf	319
DIABLO HELLFIRE data nf	145
DUNGEON KEEPER scénari vf	129
EASTERN FRONT vf*	319
EVOLUTION vf	269
F1 RACING SIMULATION vf	329
F22 AIR DOMINANCE vf	349
FIFA SOCCER 98 vf	295
FIGHTING FORCE	329
FROGGER vf	319
G-POLICE vf	335
GTA vf	335
GUY ROUX MANAGER 98 vf	289
HERCULE vf	289
I - WAR vf	345
IMPERIALISME vf	329
JETFIGHTER 3 vf deluxe	289
JOINT STRIKE FIGHTER vf	359
KICK OFF 98 vf	269
LE 3ème MILLENAIRE vf	335
L' ENTRAINEUR 97/98 vf	319
LES CROISADES vf	329
LORDS OF MAGIC vf	319
MAGIC:L'ASSEMBLEE scénario	189
MANX TT SUPERBIKES vf	295
MEN IN BLACK vf	319
MICROMACHINE 3 V vf	299
MONKEY ISLAND 3 vf	315
MYTH the fallen lords vf	329
NUCLEAR STRIKE vf	269
OPERATION PANZER vf	329
OVERBOARD vf	329
PAX IMPERIA 2 vf	349
PILGRIM vf	319
RED BARON 2 nf	319
QUAKE 2	329
SABRE ACE vf	319
SCRABBLE 2 vf	365
SCREAMER RALLY vf	239
SPEARHEAD nf	335
STARCRAFT vf*	329
STARFLEET ACADEMY vf	335
STEEL PANTHERS 3 vf	329
SUBCULTURE vf	319
TAKE NO PRISONERS vf	319
TEST DRIVE 4 vf	319
THE GAMES FACTORY vf	335
TOCA TOURING CAR vf	319
TOMB RAIDER 2 vf	319
TUROK vf	329
UBIK vf	335
UNREAL vf	329
UP RISING vf	319
WARHAMMER 2 vf	335
WARWIND 2 vf	335
WIN PROPHECY vf	319
WORMS 2 vf	299
X-CAR vf	319
ZOMBIEVILLE vf	269
ZORK GRAND INQUISITOR vf*	329

*nouveautés nous contacter pour disponibilité

catalogue PC disquettes ou Amiga sur demande



F1 RACING SIMULATION



STARCRAFT



TOMB RAIDER 2



DARK EARTH

CATALOGUE

3D PINBALL CREEPNIGHT vf	269
3D ULTRA MINI GOLF vf	149
688i HUNTER KILLER vf win 95	319
7th LEGION vf	319
AGE OF EMPIRES vf	319
AH 64D LONGBOW GOLD vf	319
A.T.F. GOLD vf	325
ACTION SOCCER +joypad vf	189
AGE OF RIFFLES vf	335
AGE OF SAIL vf	289
AIR WARRIOR 2 nf	249
ALERTE ROUGE,C&C vf	289
ALERTE ROUGE mis taiga vf	139
ALERTE ROUGE mis mad vf	139
ATLANTIS vf	335
AXELERATOR vf	249
BAD DAY ON THE MIDWAY vf	299
BANZAI BUG	295
BATAILLES D' ALEXANDRE nf	295
BATAILLE DES ARDENNES nf	335
BATAILLES DU PACIFIC nf	329
BATTLEGROUND antetiam nf	289
BATTLEGROUND Ardennes vf	329
BATTLEGROUND Gettysbur vf	329
BATTLEGROUND shiloh nf	289
BATTLEGROUND Waterloo vf	329
BLOOD vf	319
BLOOD & MAGIC vf	329
BOUCLIERS Quetzacoatl vf	285
CARMAGEDDON vf	289
CHESS MASTER 5000 vf	239
CIVILIZATION 2 vf win	279
CIVILIZATION 2 COLLECTOR vf	329
COMANCHE 3 vf	329
Command&conque gold vf	319
Compil 20 integral silmarils vf	220
CONQUEST EARTH vf	295
CONSTRUCTOR vf	325
COUNTER ACTION vf	239
CRUSADER NO REGRET nf	199
CYCLONE cité des âmes vf	295
DAGGERFALL nf	329
DARK COLONY vf	299
DARK REIGN vf	319
DARKLIGHT CONFLICT	319
DAYTONA USA DELUXE	279
DEADLY GAMES nf	295
DEMONS & MANANTS vf	259
DIABLO nf	245
DIE HARD TRILOGY vf	279
DRAGON LORE 2 vf	269
DREAMS vf	329
DUKE NUKEM 3D +plutonium	195
DUKE A WASHINGTON	189
DUNGEON KEEPER vf	295
ECSTATICA 2 vf	295
EXCALIBUR vf	319
EXTREME ASSAULT vf	249
F1 GRAND PRIX 2 vf	195
F16 FIGHTING FALCON vf	319
F 22 LIGHTNING 2 vf	295
FA 18 HORNET vf	319
FALLEN HAVEN nf	289
FIFA SOCCER 97 vf	245
FIFA SOCCER MANAGER vf	269
FIGHTERS ANTHOLOGY vf	319
FLIGHT SIMULATOR 98 vf	379
FLIGHTSHOP nf	349
FLYING CORPS GOLD 2.0 vf	189
FOOTBALL MANAGER 96/97 vf	220
FORMULA KARTS vf win 95	249
FORMULA ONE vf	359
FORT BOYARD LE DEFI vf	149
FUN TRACKS vf	189
FSFX 2 REAL ATC vf	289
GETTYSBURG vf	319
GOLDEN 10 vol 1 ou vol 2 vf	299
GT RACING 97 vf	219
HARPOON CLASSIC 97 nf	265
HEROES m & m 2 vf deluxe	319
HEROES might & magic scen	169
HEXEN 2 vf	329
HOLIDAY ISLAND vf	319
IM1A2 ABRAMS nf	269
IMPERIUM GALACTICA vf	329
INTER RALLY CHAMPIONSHIP vf	289
INTERSTATE 76 vf	295
IZNOGOUD vf	195
JEDI KNIGHT Dark Forces 2 vf*	335
JONAH LOMU RUGBY vf	295
KICK OFF 97 vf	249
K.K.N.D vf	220
LANDS OF LORE 2 vf	329
LAST EXPRESS vf	319
LE 2ème MONDE vers 2 vf	349
LE VOLEUR D'ESPRIT vf	279
LES ESPIONS DU FUTUR vf	269
LES GUIGNOLS 1 + 2 vf	295
LES MYSTERES DE LOUXOR vf	329
LES SHADOCKS vf	329
LES SCHTROUMPFS vf	195
LEGACY OF KAIN vf	319
LINKS LS 98 vf	369
LITTLE BIG ADVENTURE 2 vf	295
LORDS OF THE REALM 2 vf	295
LORDS REALM 2 DATA vf	129
LOST VIKING 2	299
MACHINR HUNTER vf	335
MAGIC:L'ASSEMBLEE vf	329
MASTER OF ORION 2 vf	319
M.A.X.vf	319
M.D.K vf	319
MEGAPACK 7 nf compilation	319
MEGARACE 2 vf	245
MIGHT & MAGIC TRILOGIE	289
MONOPOLY vf	289
MOTO RACER vf win 95	295
MYST vf	245
MYST 2 RIVEN vf	335
NASCAR RACING 2 vf	149
NBA LIVE 97 vf	249
NEED FOR SPEED 2 special	319
NHL HOCKEY 98 vf	319
NO RESPECT vf	269
OUTLAWS vf	319
OUTPOST 2 vf	299
OVER THE REICH vf	349
PANDEMONIUM vf	285
PANDORA DIRECTIVE vf	325
PERFECT ASSASSIN vf	329
PERFECT WEAPON	319
PETE SAMPRAS vf	295
PHANTASMAGORIA 2 vf	199
PINBALL TIME SHOCK	279
POD GOLD vf	199
POD EXTENTED TIME vf	99
POWER CHESS vf	279
PRIVATE EYE vf	259
PUZZLE BOBBLE	220
QUAKE MISSIONS 1 ou 2	195
RALLYE CHAMPION X-MILES vf	159
RAMA vf	199
RAYMAN DESIGNER vf	159
RAYMAN GOLD vf	245
REDNECK RAMPAGE	315
RESIDENT EVIL vf 3dfx	289
RISING LANDS vf	319
RISK vf win 95	289
ROLAND GARROS 97 vf	269
SAND WARRIORS	299
SEA LEGEND vf	179
SEGA RALLY win 95	179
SETTLERS 2 deluxe vf	269
SETTLERS 2 scénario vf	149
SHADOWS OF THE EMPIRE vf	329
SHADOW WARRIOR	329
SILENT STEEL vf	179
SIMCITY 2000 collection vf	335
SIMCITY 2000 vf	195
SIMCOPTER win 95 vf	289
SKYNET	249
SOLAR CRUSADE vf	269
SONIC 3D vf	219
SPEED HASTE vf	189
S.P.Q.R. vf	329
SPYCRAFT vf	325
STALINGRAD nf	349
STAR GENERAL vf*	249
STAR TREK GENERATION vf	329
STEEL PANTHERS 2 vf	329
STREET RACER +paddle vf	245
SUPER LEAGUE PRO RUGBY	319
S.T.O.R.M. vf	189
SYNDICATE WARS vf	189
TEMPTATION vf compilation	289
TENNIS ELBOW	189
THE DARK EYE vf	189
THE GENE MACHINE vf	269
THEME HOSPITAL vf	299
TIME LAPSE vf	279
TIME WARRIORS + Paddle	325
TITANIC vf	319
TOMB RAIDER vf	189
TONE REBELLION vf	289
TOTAL ANNIHILATION vf	319
TRACK ATTACK vf	189
TRADER vf	329
TRUCKS vf	319
UNE POUPEE PLEINE AUX AS vf	289
URBAN RUNNER vf	189
UEFA champion league 97vf	289
VERSAILLES vf	349
VIRTUA FIGHTER 2	259
VIRUS vf	319
WAGES OF WAR nf	295
WARCRAFT 2 deluxe vf	189
WARLORDS 3 vf	319
WAYNE GRETZKY HOCKEY vf	189
WING COMMANDER 4 vf	245
WIZARDRY NEMESIS	329
WOODEN SHIP & Iron men vf	349
WORLD FOOTBALL 98 vf	249
WORLDWIDE SOCCER 97 vf	259
WRECKING CREW	279
X-COM 3 APOCALYPSE vf	299
X WING VS TIE FIGHTER vf*	329
ZORK NEMESIS vf	329

CD PROMO

79 F
DAY OF THE TENTACLE vf
INDY 4 vf
NHL HOCKEY 95 vf
PYST vf
SAM & MAX vf
SECRET MONKEY ISLAND 2 vf
REBEL ASSAULT vf

99 F
11th HOUR vf
3D ULTRA PINBALL
A10 CUBA vf
AFTERLIFE vf
APACHE LONGBOW vf
ARCHIMEDIAN DYNASTY vf
ASCENDANCY vf
BATTLE ISLE 3 vf
BENEATH A STEEL SKY vf
CAESAR 2 vf
CATZ 2 vf*
CIVIL WAR vf
CIVILIZATION vf
COLONIZATION vf
COMANCHE
COMANCHE 2
CONGO vf
CONQUEST NEW WORLD vf
DARK FORCES vf
DAVIS CUP TENNIS vf
DESTRUCTION DERBY
DESTRUCTION DERBY 2*
DISCWORLD 2 vf *
DOGZ 2 vf*
DRAGON LORE vf
DUKE NUKEM 3D
DUNE 1+2 vf
DUNGEON MASTER 2 vf
ENIGME MAITRE LU vf
FABLE vf
FANTASY GENERAL vf
FIELDS OF GLORY vf
FLIGHT UNLIMITED vf
FULL THROTTLE vf
GRAND PRIX MANAGER vf
HARD LINE vf
HEROES might magic vf
JAGGED ALLIANCE vf
JEWELS ORACLE vf
KING QUEST 7 vf
la cite des enfants perdus vf*
LAND OF LORE vf
LIGHTHOUSE vf
LITTLE BIG ADVENTURE vf
LOMAX vf*
MECHWARRIOR 2 vf
MEGARACE vf
MONTY PYTHON vf
PANZER GENERAL 2 nf
PINBALL construction kit
PIRATES GOLD vf
PITFALL vf
POWER F1
PRINCE OF PERSIA 1 & 2 vf
PRO PINBALL THE WEB
REALMS of HAUNTINGS vf
ROAD RASH vf
ROBERT LEE CIVIL WAR vf
SENSIBLE WORLD SOCCER
SCREAMER
SETTLERS vf
SILENT HUNTER vf
SILENT THUNDER vf
SIM CITY vf
SIM ISLE vf*
SIM TOWER vf*
SHERLOCK HOLMES 2 vf
SHIVERS vf
STEEL PANTHERS vf
SUKOI SU27 vf
TIE FIGHTER collection vf
TILT vf
THE DIG vf
THEME PARK vf
THIS MEANS WAR vf
TOONSTRUCK vf
TOSHINDEN
TRANSPORT TYCOON vf
UNDER KILLING MOON vf
U.F.O vf
ULTIMA 8 vf
WARHAMMER vf win
WARWIND vf
WEREWOLF vf
WORMS UNITED vf
X-COM vf
X-WING COLLECTOR vf
YODA STORIES vf
Z vf

129 F
CREATURES vf
DEATH RALLY
DOOM 2
FINAL DOOM
GABRIEL KNIGHT 2 vf
HEXEN
IRON HELIX vf
PHANTASMAGORIA vf
POLICE QUEST SWAT vf
RETURN to ZORK nf
SIMON the sorcerer 1+ 2 vf
TIME COMMANDO vf
TOTAL MANIA vf
WARCRAFT 2 70 missions

149 F
ALBION vf
ALONE in the dark 1+2+3 vf
ASCENDANCY + CIVIL WAR vf*
BURIED IN TIME vf
Chevalier baphomet + lands lore
HARVESTER vf + THE 7th GUEST*
KLICK & PLAY vf
QUAKE
RALLY CHAMPIONSHIP vf*
REBEL ASSAULT 2 vf
SCREAMER 2 + MANIC KARTS*
SUPERKARTS vf
TOONSTRUCK + DUNE 2 vf*
THUNDERHAWK 2 vf
who shot johnny rock

*nouveautés nous contacter pour disponibilité

PLAYSTATION

ACE COMBAT 2	345
ACTUA SOCCER 2	329
ALERTE ROUGE	345
AUTO DESTRUCT	349
CASTLEVANIA	329
CROC	345
DUKE NUKEM 3D	359
DYNASTY WARRIORS	349
EXPLOSIVE RACING	319
FIFA SOCCER 98	345
FIGHTING FORCE	349
FINAL FANTASY VII	349
FROGGER	339
G-POLICE	359
GTA	345
HERCULE	345
HERC'S Adventures	335
Inter Superstar Soccer pro	325
IZNOGOUD	349
JERSEY DEVIL	349
JUDGE DREDD	329
JURASSIC PARK 2	349
LETHAL Enforcers 1 & 2	319
MDK	345
MOTO RACER	345
NBA 98	359
NHL HOCKEY 98	359
NUCLEAR STRIKE	345
ODDWORLD	365
OVERBOARD	345
PANDEMONIUM 2	339
RAPID RACER	345
SUPER Football Champio	349
STREET FIGHTER EX+	345
TENNIS ARENA	329
TEST DRIVE 4	345
TOMB RAIDER 2	329
TOCA TOURING CAR	359
TURBO RACING	349
V-RALLY	339
WARCRAFT 2	345

NINTENDO 64

OO7 GOLDEN EYE	449
BOMBERMA N	429
EXTREME G	489
F1 POLE POSITION	459
FIFFA SOCCER 98	529
Inter Superstar Soccer	469
MARIO KART 64	389
MULTI RACING champion	489
SUPER MARIO 64	389
TOP GEAR RALLY	489
TUROK	489
WAVE RACE	389

offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans préavis.

ACCESSOIRES

THRUSTMASTER 3D interceptor millennium*	550
THRUSTMASTER manette top gun	319
THRUSTMASTER T3* volant + pédalier	1090
THRUSTMASTER ACM game card	289
CH PRODUCTS FORCE FX * + 2 jeux	930
CH PRODUCTS gamecard 3 automatic	279
QS SQUADRON* manette gaz + manche	590
PRO PLAYER gamepad 4 boutons	79
TURBO PLAYER gamepad 6 boutons turbo	119
DOUBLEUR JOYSTICK + TURBO PLAYER	169
MICROSOFT SIDEWINDER game pad 8b	275
MICROSOFT SIDEWINDER precision pro	450
MICROSOFT SIDEWINDER* force feedback	1190
CARTE 3DFX MAXI GAMER carte graphique*	990
MAXI SOUND 16 carte son plug & play	289
MAXI SOUND 64* dynamic 3D carte son	730
FEEDBACK RACER* volant à retour de force	1250
RACE LEADER 3D* volant + pedalier	450
T LEADER manette paddle	249

* frais de port accessoires 60F

SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO
16 boutons programmables
effets de retour de force
livré avec 2 jeux
MDK + INTERSTATE 76





MAXI GAMER
CARTE 3DFX

MAXI SOUND 64 3D
carte sonore wavetable
son 3D,surround,equalizer

CENTURY SOFT BP 8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM................................
PRENOM................................
ADRESSE................................
....
CP.................... TEL....................
VILLE................................
TYPE DE MACHINE................................
☐ CHEQUE ☐ certifie être majeur pour CD charme
☐ CARTE BLEUE date d'expiration ....
No................................

TITRES.................................... PRIX..........
....
....
....

Frais de port CD ☐NORMAL 25F
☐COLISSIMO 32F garantie 48H
☐CONTRE-REMBOURSEMENT 75F

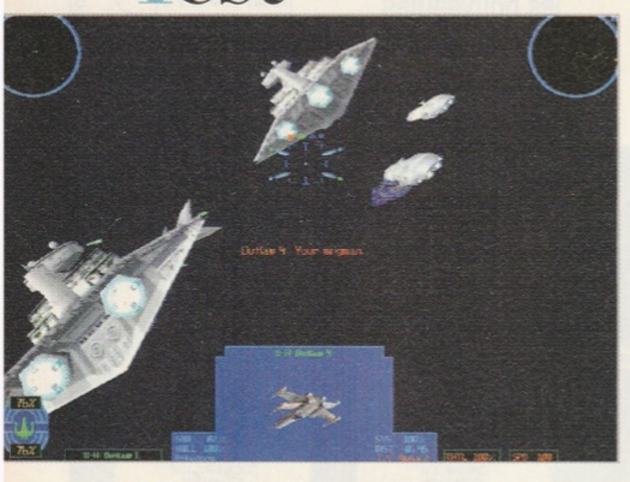
☐CD-ROM
☐ PSX ☐ N64
Signature:
JO 88

TOTAL A PAYER

Test



■ JOUABLE SUR ■ EDITEUR PERFECT PUBLISHING ■ DÉVELOPPEUR TECHNOLOGY DYNAMICS GB
■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS

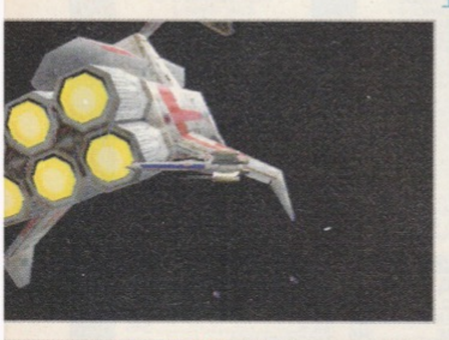


En attendant Balance of Power, le data officiel de Lucas Arts, Perfect Publishing nous fait patienter avec ce Stellar Combat, compilation de missions pour Descent II et - c'est là que vous tendez votre truffe humide - de nouvelles missions pour XvT.



Stellar Combat
Mission pack

Data pour X-Wing Vs Tie Fighter pour tous pilotes stellaires - PC CD-Rom

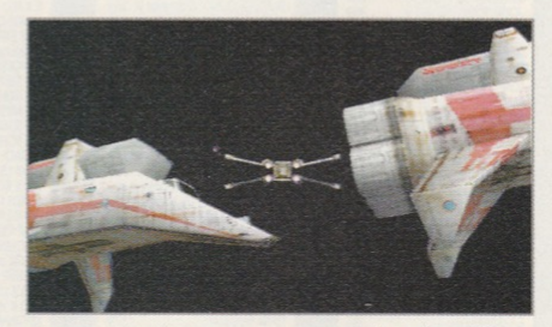


Perfect Publishing annonce la couleur : ce data-disk est 100 % non officiel. Ce qui veut dire que ce pack n'a pas été développé sous licence et qu'il n'est ni reconnu, ni supporté par les éditeurs des jeux. En examinant de plus près les sillons de la galette au moyen d'un microscope à résonnance poly-nucléaire, on s'aperçoit tout simplement qu'il contient 57 Mo de données compressées. Ce qui nous fait 600 Mo de vide stellaire au bas mot. Sur ces 60 Mo, nous trouverons tout d'abord un kit offrant un mois de connection chez @source, un provider internet briton. Très pratique pour aller sur le net récupérer - gratos - des missions développées par les utilisateurs. Stellar pack contient ensuite une trentaine de missions pour X-Wing (le premier), 5 missions pour Tie Fighter (l'ancêtre), quelques missions pour Descent (de lit) et une centaine de nouvelles missions pour Descent 2. Ces nouveaux niveaux pourront sûrement intéresser les archéologues et les fanatiques, mais je ne vous cache pas que je me suis d'abord rué sur les missions pour X-Wing Vs Tie Fighter.

Deux fichiers : les missions à décompresser dans un répertoire de votre choix et un petit utilitaire, XTC kit, servant à intégrer les missions au jeu. Deux remarques : XTC est certes plus convivial qu'un simple zip, mais il n'est pas très évolué. Par défaut, XTC ne nomme pas les missions, on doit le faire soi-même à la main, c'est débile. En fait, XTC fait partie d'un éditeur de missions pour XvT, sauf que l'éditeur à proprement parler n'est pas inclus sur ce CD.

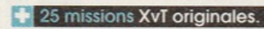
Mais trêve de critiques acides, examinons ces missions qui ont été conçues par trois développeurs différents. Stellar propose 10 missions indépendantes pour ceux qui recherchent l'action immédiate. Certaines missions sont multijoueur (2 joueurs en coopératif du côté des rebelles ou de l'Empire). Mais le plus intéressant, ce sont les 3 batailles enchaînant chacune 5 missions (ce sont les missions indépendantes, en fait). Ces batailles sont scénarisées, c'est-à-dire que des textes (en anglais) s'affichent à l'écran pendant le jeu. De combat en combat, on se tape une petite aventure dans l'esprit Star Wars : construction de l'Étoile noire par Palpatine, six ans avant les aventures de Skywalker ou bien "Les chroniques des hors-la-loi", un truc cool pour les rebelles. Prévenons tout de suite la bleusaille : le niveau de difficulté est pas dégeu. Je dis ça, mais je suis sûr que certains d'entre vous se vanteront de les avoir terminés en cinq sec. OK, on en reparlera. Ces missions ne sont pas mal, dans la mesure où elles se servent uniquement des éléments de base du jeu original. Pas de nouveaux vaisseaux ou de fonctionnalités inédites hallucinantes, donc. Il faut savoir que le format de fichier des missions de XvT est similaire aux précédents simulateurs Star Wars, ce qui a permis aux passionnés de créer leurs propres missions. Le kit XTC complet, s'il sort un jour, pourra donc intéresser les petits architectes impériaux. En attendant, des missions traînent aussi sur Internet (voir à ce sujet le Joystick Soluces du n° 84 de Joystick).

Iansolo



▲ Pas de nouveaux vaisseaux, mais des campagnes avec un vrai scénario.

- \+ 25 missions XvT originales.
- \+ Un embryon de scénario dans les campagnes.
- \- Seulement 60 Mo de données !
- \- Les missions X-Wing, Tie, Descent, c'est un peu vieux, non ?
- \- L'installation débile, où on doit nommer les missions.

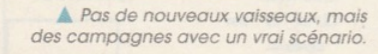


EN DEUX MOTS

L'intérêt de ce CD réside surtout dans les nouvelles missions XvT (amateurs de Descent, n'y voyez pas d'allusion perfide). Ces missions sortent un peu du lot, grâce aux trois campagnes. Par contre, il ne faudrait pas sous-estimer le pouvoir de LucasArts, qui nous réservera bientôt son data-disk, officiel celui-là.



TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
–	–	75



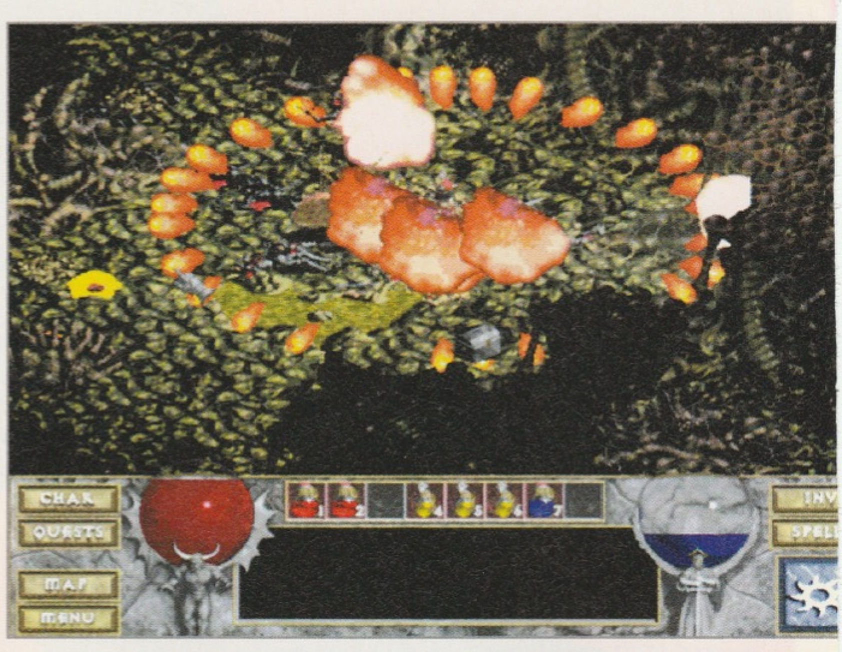

Notre sélection
G-Police
G-Police
PC CD ROM
PSYGNOSIS
par actions simplifiées • 24, rue de la Montat 42100 SAINT-ETIENNE. RCS St Etienne B 380 236 695
Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 08 36 68 42 68 (2,23 F la minute)
Géant. J'ai envie

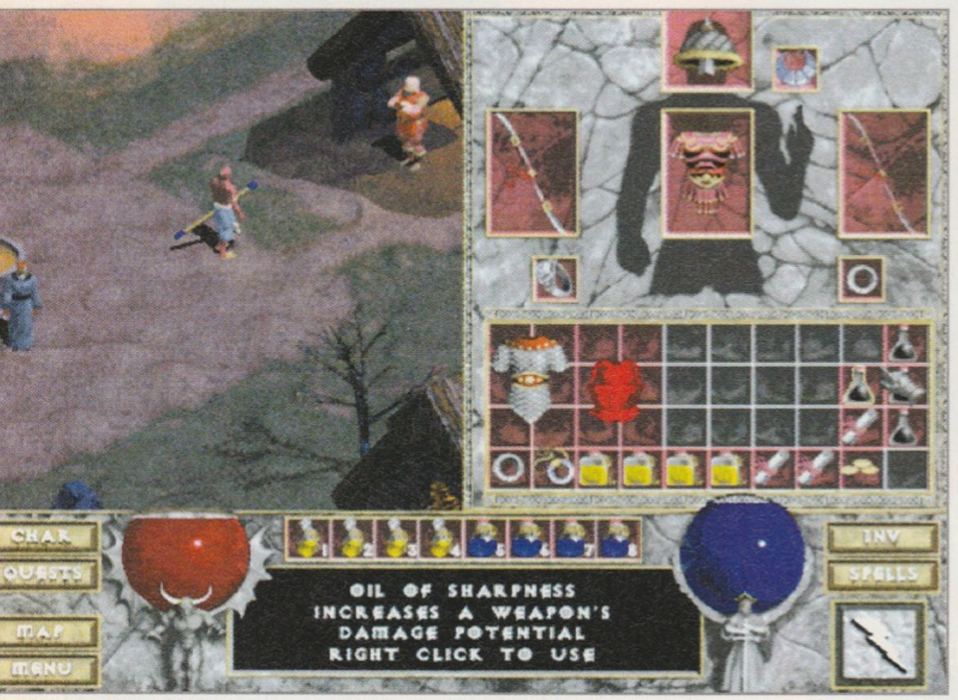
95 ■ JOUABLE SUR P90 16 MO ■ EDITEUR SIERRA ■ DÉVELOPPEUR SIERRA ON-LINE ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 4

Diablo sans Diablo, ce n'est plus Diablo. Mais les nouveautés accumulées dans cet add-on donnent fort bien le change.

Diablo : Hellfire

Data-disc pour tous joueurs - PC CD-Rom





▲ *Une autre classe de fioles apparaît dans cet add-on : remplies de liquide noir, ellles vous permettent d'améliorer les caractéristiques de votre équipement.*



Diablo 2 ne devant sortir que pour Noël 98 (aux dernières nouvelles), plus de deux ans se seraient donc écoulés sans que les fans de Diablo aient à se mettre quelque chose sous la dent. Heureusement, Sierra réagit. Pour ne pas laisser le feu s'éteindre, il propose, sous licence Blizzard, un add-on mettant à jour le vieux Diablo. On retrouve donc notre titre bien-aimé, complètement dépoussiéré en mode Solo, avec des niveaux supplémentaires ainsi qu'un nouveau personnage et de nouveaux objets.

Après la mort de Diablo et la dislocation de ses armées, l'histoire continue. Un capitaine de Diablo, banni pour trahison, profite de la disparition de son ancien maître pour réapparaître. Ses hordes le suivent, qui comportent plus de vingt monstres jamais vus auparavant. Éparpillés sur huit niveaux, ils sont prêts à en découdre avec vous.

Deux environnements prédominent. Un genre bubulles vertes après passage d'un nuage tchernobilien vous fait développer votre sens de l'observation pour éradiquer les monstres insectoïdes. L'autre genre vous permet de vous introduire dans un donjon démoniaque, d'une certaine noblesse et à l'ambiance magie noire d'où surgissent squelettes et créatures puissantes. Pour parvenir à en sortir vivant, votre héros doit être d'une classe importante.

Les trois personnages finissent par devenir quatre. Le moine fait une synthèse du guerrier et de l'archer, sans que sa puissance magique soit trop limitée. Son arme préférée est sans aucun doute le bâton, qu'il manie avec rapidité et précision.

Pour jouer à cet add-on, vous devez posséder une version de Diablo. Ainsi, depuis l'add-on, les anciens niveaux sont accessibles. Tous les nouveaux objets sont proposés sur la totalité des niveaux. Bref, Diablo subit un lifting qui lui redonne du souffle. Il ne reste plus qu'à espérer qu'il nous portera jusqu'à Noël 98.

Kika



+ Nouveaux monstres.
+ Nouveaux objets.
+ Nouveaux perso.
- Que huit niveaux supplémentaires.

EN DEUX MOTS

Nouveaux objets, nouveaux monstres, nouveaux personnages : Blizzard accumule les nouveautés pour redonner du souffle à Diablo. En ajoutant huit niveaux aux seize déjà existants, on retrouve un jeu dépoussiéré qui n'a pas de mal à nous séduire.





Virtual Pool premier du nom était sans conteste le meilleur simulateur de billard ici bas. “Était”, car avec la version 2, Interplay nous gratifie d'un soft enrichi et supportant l'accélération 3D.

Virtual Pool 2



Simulateur de billard américain (pool) pour tous joueurs - PC CD-Rom

Après avoir englouti tout mon argent de poche dans les académies enfumées de la Canebière et m'être fait braquer un Sharp PC 1500 sur place, je reconnais bien volontiers être resté un grand fan de billard, parfois au péril de ma vie. J'ai toujours rêvé d'avoir un beau billard à la maison, mais ces petites choses requièrent une place et un investissement que mon statut d'apprenti bourgeois m'interdit encore. Heureusement, il y a Virtual Pool 2. Grâce à Interplay, je vais pouvoir m'adonner à ma passion sans risque de déchirer le tapis ou de me retrouver au beau milieu d'un réglement de compte entre proxos marseillais.

À tous ceux qui s'imaginent que jouer au billard sur PC tient de l'hérésie, je dirai “STOP” ! Bien mieux qu'un soft de golf à la con, Virtual Pool devrait permettre à l'amateur éclairé de se perfectionner dans son art. Grâce aux vidéos et surtout grâce à une interface remarquable qui donne vraiment la sensation de tenir une queue entre les paluches. Mais sans plus tarder, insérons le CD, tirons la chevillette et écoutons le doux bruit des boules roulant sur le vert feutré.

MEGASTAR joystick

Viens, poupoule

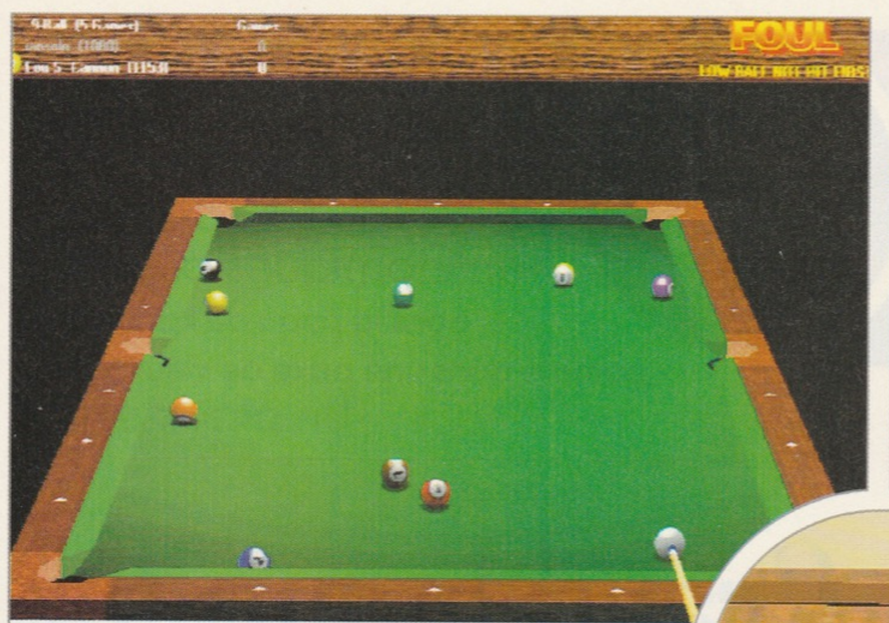
Comme son nom l'indique, Virtual Pool 2 est un soft de billard américain, version technicolorisée du billard français tellement plus subtil et artistique. Cela dit, c'est quand même moins débile que le snooker anglais, sorte de divertissement pour jardiniers qui se joue avec un rateau (Interplay avait d'ailleurs sorti un simulateur de snooker avec la même technologie que VP). Le pool comporte une ribambelle de variantes (12 en tout). Certaines ne se trouvaient pas dans la précédente version (3 boules, 6 boules, 10 boules, bar américain, pub anglais...). De nouvelles règles ont été intégrées : annonces, 8 boules BCA et 8 boules APA. Après s'être enregistré, le joueur démarre avec un capital de 1 000 points. En affrontant les joueurs gérés par l'ordinateur (128 joueurs synthétiques classés de 1 100 à 2 500 points) il s'agira de progresser, ce qui constitue une motivation supplémentaire. Évidemment, la difficulté est ajustable et on peut agir sur des paramètres comme la vitesse de la table ou la tolérance des trous. Des tonnes de statistiques sont accessibles à tout moment pour chaque variante de jeu. Un mode Tournoi permet d'enchaîner les parties, d'autres modes de tester des coups et autres trucs du métier. Mais le plus drôle reste le mode de jeu à deux sur la même machine ou par liaison série, modem, réseau IPX ou via Internet. Bref, c'est très complet.

La règle des trois “B”

Des boules, de la bière (billards, babes and beer), et des meufs. Mfff, évidemment ça le fait moins, traduit en français . Ce poster enrichi en pin-up est carrément affiché dans l'une des salles virtuelles de VP2. Eh oui, réalisé tout en trouadé, vépédeu est à périr de joie. Comme par le passé, on a le choix entre une vue de haut ou bien carrément on tourne autour de la table d'un geste souple de la souris. En plus du mode 256 couleurs, on dispose désormais d'un affichage en 16 millions de couleurs. Les reflets sur les boules sont plus beaux que jamais (et varient selon l'angle de vue ou la salle choisie), et les tables sont texturées. On peut afficher le décor environnant ou seulement la table pour une plus grande fluidité de l'animation. Les résolutions supportées confinent



▲ *La gestion physique du comportement des boules est parfaite. On arrive à refaire quasiment tous les coups du billard. Admirez ce décollage de la “9”.*

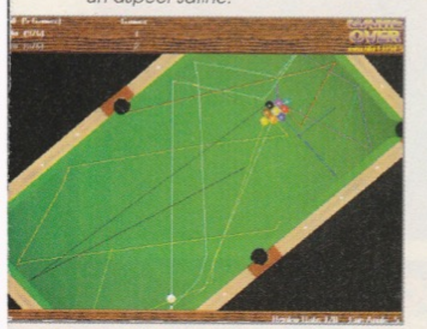


Les effets de lumière donnent parfois aux reflets, sur les boules, un aspect satiné.

Des mouvements de boules criants de vérité.



Trois salles différentes avec décor complet et table originale seront accessibles dans VP2.



Et voilà le "kibitz" en action. Rien à voir avec un porte-avions, ou la possibilité de connaître la trajectoire des boules avant la frappe.



à la surexploitation du pixel : jusqu'à 1152 x 824 selon la carte vidéo. Très fluide (20 images seconde) en 800 x 600 sur un P166, Virtual Pool 2 offre en prime le support de Direct 3D, ce qui le met à portée de toutes les configs actuelles. Les mouvements des boules sont criants de vérité. Les programmeurs ne doivent pas être des touristes car, mine de rien, simuler le comportement des boules, des rebonds, des effets en temps réel doit nécessiter une belle tripotée d'équations non linéaires. Enfin, pour ce que j'en sais. L'option Kibitz résume à elle seule le niveau du programme : on peut afficher à l'avance les trajectoires de toutes les boules en fonction de l'angle d'attaque de la queue. Le plus impressionnant reste la possibilité de faire décoller la boule de la table, monter sur les bords... Avec le ralenti réglable, c'est un régal.

La gestion des caméras a été sacrément améliorée depuis vépéun. Ainsi la caméra suit-elle maintenant la boule avec un zoom arrière automatique. Le programme gère plusieurs vues accessibles d'une touche : une vue pour viser par exemple. De même, on pourra choisir d'attribuer une vue particulière au joueur contrôlé par l'ordi.

Un soft pour progresser

Grâce au Undo, on peut déjà refaire indéfiniment le même coup jusqu'à complète réussite. Mais ce serait vain de s'entraîner sur PC si la sensation était pourrie. Avec VP2, on contrôle la queue tout simplement avec la souris. Plus on tape fort, et plus le coup porté est puissant. Le point de vue est réglable, et on a donc la quasi-impression d'être devant un vrai billard. Tous les coups sont retranscrits : dosage maxi ou ultra doux de la puissance, inclinaison de la queue, déplacement du "cue point" pour faire des coulés, rétros, massés, tous ces trucs rigolos donnant à la boule une trajectoire hallucinante.

Mais le top, c'est les cours en vidéo. Deux gars : Mike Sigel et Lou "Machine Gun" Butera, champions du monde des buveurs de Bud, pardon champions de pool ricain, nous enseignent par exemple des tonnes de coups et surtout des trucs pratiques pour placer la blanche, éviter un groupe de boules, disperser un tas... Après avoir vu la vidéo, on peut immédiatement essayer d'en faire autant, les boules étant disposées sur la table et les effets pré-réglés par Virtual Pool. On apprend à placer le point d'attaque, à doser la frappe. J'ai vraiment l'impression, avec VP2, qu'il est tout à fait ensivageable de se perfectionner au billard. Aucun soft de golf n'arrive à être aussi didactique et réaliste dans l'interface. Allez, j'y retourne.

Iansolo



Lou Butera, surnommé la mitrailleuse parce qu'il arrive à rentrer toutes les boules en moins d'une minute.

+ L'interface, très réaliste
+ Les vidéos et la possibilité de tester chaque coup présenté
+ La qualité du graphisme et de la simulation
+ Le support de Direct 3D
+ Le mode réseau
- Non, rien, il est bien ce jeu

EN DEUX MOTS

Virtual Pool 2 ne représente pas une révolution totale pour les possesseurs du premier volet. À eux de voir si les nouvelles options, les nouvelles vidéos, et le graphisme nettement supérieur méritent le détour. Par contre, pour tous ceux qui ne connaissaient pas Virtual Pool et s'intéressent un tant soit peu au billard, ce soft est indispensable.





Nulle trahison à l'esprit zorkien, dans cette aventure **rocambolesque** où magie et science jouent les **principes antinomiques**. On se glisse dans la peau de l'aventurier comme dans une paire de vieux jeans. **Un plaisir extra.**

Zork Grand Inquisitor

Aventure pour tous joueurs - PC CD-Rom





Proust nous parlait de ses madeleines en ravivant ses souvenirs. Moi, je vous parlerai de bière. Qu'est-ce que ça a à voir avec Zork ? Bonne question. Je vais tout vous expliquer. Voilà, il était une fois, dans une petite chambre noire, un PC allumé et derrière ce PC une jeune fille en fleur qui jouait à Zork. Les nuits étaient dures et longues, pour cette esseulée. Aussi, la jeune fille, pour se consoler, buvait-elle de la bière, rousse tant qu'à faire. De là mon envie de bière et l'arrivée massive de souvenirs de jeunesse

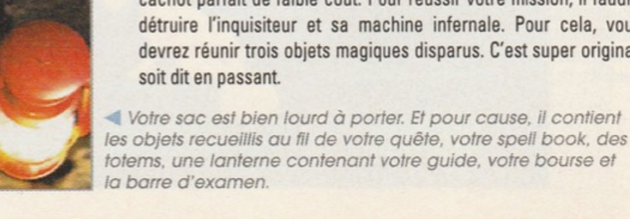
Une opposition fratricide entre science et magie ?

Dans le monde de Zork Grand Inquisitor, la lutte entre science et magie est ouverte. Votre arrivée coïncide avec la disparition totale de la magie sur terre. Je mets bien un "t" minuscule à "terre" car sous la surface, la magie sévit toujours, du moins pour quelque temps. Comme vous êtes quelqu'un de sympa, vous pensez à toutes les pauvres créatures disparues qui aimeraient bien revenir. Dragons, nains et fées ne mêlent plus leur fantaisie au monde des humains. Dans un élan sincère de sentimentalité, vous décidez de contrecarrer les plans de l'inquisiteur, malgré les frissons qui déchirent vos entrailles à l'idée d'être totémisé. Car sachez, jeune inconscient, que ce monde croule sous le joug d'un cruel tyran. Plus efficace que notre inquisition historique, il efface les gens sans faire couler le sang. La mort douce installe les gens dans des boîte de conserve indestructible et imputrescible : un cachot parfait de faible coût. Pour réussir votre mission, il faudra détruire l'inquisiteur et sa machine infernale. Pour cela, vous devrez réunir trois objets magiques disparus. C'est super original, soit dit en passant.



▲ *Vos sorts s'inscrivent automatiquement sur votre spell book.*



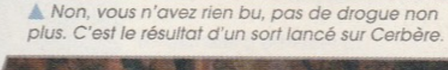


◀ *Votre sac est bien lourd à porter. Et pour cause, il contient les objets recueillis au fil de votre quête, votre spell book, des totems, une lanterne contenant votre guide, votre bourse et la barre d'examen.*

Voici les trois objets magiques à retrouver, pour mettre à bas la tyrannie. Le crâne, puis le cube et enfin la noix de coco vous serviront, à la fin du jeu, pour contrecarrer le pouvoir de l'inquisiteur.

La grande réussite des développeurs est d'avoir su créer un scénario rigolo.





Non, vous n'avez rien bu, pas de drogue non plus. C'est le résultat d'un sort lancé sur Cerbère.



Si vous voulez utiliser un objet, lancer un sort ou tout simplement sauver, il vous suffit de diriger votre curseur en haut de l'écran. Les barres de menu apparaissent automatiquement.



Les combats peuvent se révéler redoutables pour votre peau chérie. Alors, avant d'attaquer un monstre invisible à six bras, réfléchissez à des tactiques plus fines que la force brute.



Enfin, des acteurs qui jouent vrai

L'univers dans lequel vous voyagez reprend le délire technologique de Zork Nemesis. Mais attention, il y introduit de la magie et de la fantaisie. Qui dit fantaisie dit humour ! La grande réussite de l'équipe Activision est d'avoir su créer un scénario drôlatique. Les dialogues mêlent ironie et clins d'œil. La présence d'un Dungeon Master comme guide ne manque pas de donner du piquant à cette aventure, grâce à ses saillies moqueuses. L'existence même de certains personnages, comme l'aventurier trouillard et stupide comparable à Indiana Jones, assure des éclats de rire. L'introduction d'acteurs professionnels aurait pu tourner à la catastrophe, comme dans certains autres jeux (vous voyez de qui je veux parler… Non ? Ben, Lands of Lore 2 bien sûr, puisqu'il faut tout vous dire). Mais leurs performances sont brillantes, et on ne peut que saluer leur prestation. Quand on les voit, on croit en eux, ils imposent leur réalité. Attention, ne croyez pas que ça s'arrête là. La musique, elle aussi, participe pleinement à l'ambiance. Elle souligne, sans crainte du ridicule, certaines situations avec parfois quelques références à des images appartenant à l'inconscient collectif. Ces flonflons, ces envolées lyriques, on les connaît pour les avoir déjà vus, plaqués sur des images d'archives en noir et blanc : voilà Hitler, la terreur et les génocides suggérés par quelques accords bien placés.

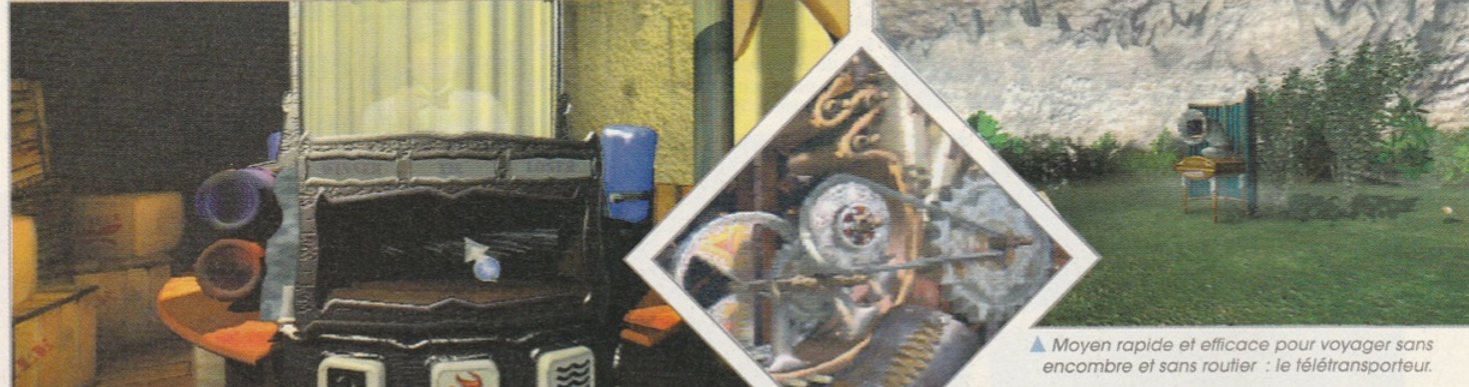


On en mangerait.

Techniquement, on a droit à des améliorations. Le moteur a évolué pour permettre une vision à 360° plus performante. Le graphisme devient d'autant plus appréciable. Remarquablement servi par une palette de couleurs étendue, il offre une profusion de décors originaux que ne renierait pas un auteur de romans fantastiques. Les jeux de lumière et la profusion des détails enrichissent magnifiquement les textures. C'est l'art, au service de l'imagination.

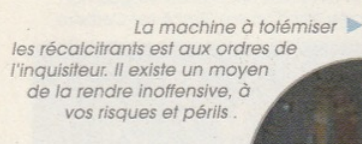
L'interface s'est modernisée sans toutefois atteindre la perfection. L'inventaire, la barre de commande et les sorts disponibles apparaissent par un simple déplacement de la souris vers le haut

■ JOUABLE SUR PENTIUM 100-16 MO DE RAM ■ EDITEUR ACTIVISION ■ DÉVELOPPEUR ACTIVISION ETATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 2



▲ Le jeu de la pierre et du ciseau remixé à l'anglaise. Original, non ? Surtout quand celui qui perd doit jouer à l'effeuilleur. Irons-nous plus loin que le caleçon ?

▲ Moyen rapide et efficace pour voyager sans encombre et sans routier : le télétransporteur.



La machine à totémiser ▶ les récalcitrants est aux ordres de l'inquisiteur. Il existe un moyen de la rendre inoffensive, à vos risques et périls.



de l'écran. Pour avoir plus de détails sur vos possessions, il suffit d'un clic droit. Le bagage complet vous permet d'accéder à votre livre de sorts, tous vos objets et la fenêtre d'examen de ceux-ci. C'est là où le bât blesse. Pour associer deux objets entre eux, vous êtes obligé de passer par cette fenêtre. La méthode manque de simplicité. Votre personnage se conduit toujours à la souris avec un changement du curseur en fonction des actions à mener. Pour vous déplacer à l'intérieur du monde, la mise en place de télétransporteurs représente un moyen efficace et rapide. Mais là encore, la méthode utilisée reste maladroite : il ne vous suffit pas de visualiser une carte et de cliquer sur l'endroit voulu, il vous faut aussi aller jusqu'à un télétransporteur, puis y introduire votre carte et enfin naviguer sur l'écran de la machine pour désigner l'endroit désiré. On ne peut faire plus compliqué.

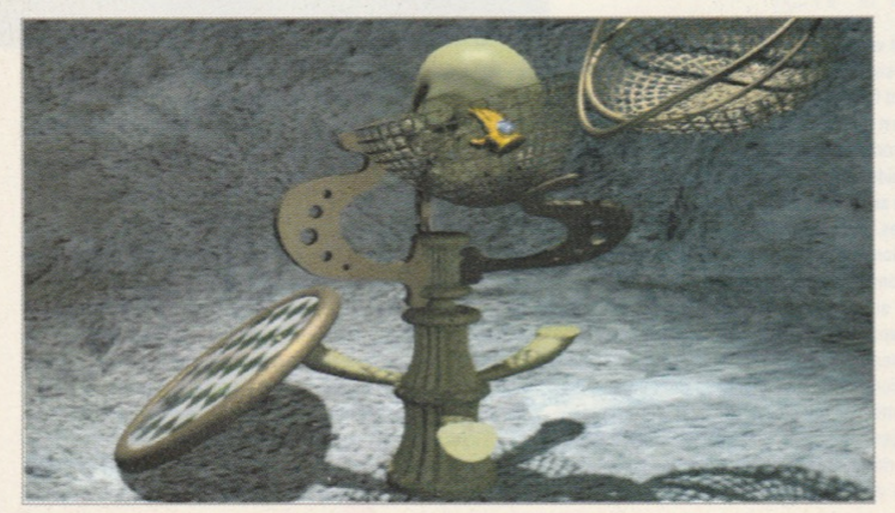
C'est quand, les prochains ?

Le moteur de l'aventure utilise puzzles et scènes cinématiques pour faire évoluer le scénario. Distribuées de manière homogène dans le jeu, ces dernières ne nuisent aucunement à l'interactivité, malgré leur durée. Les puzzles ne sont ni trop durs, ni trop faciles. La plupart du temps, des indices vous permettent de les résoudre. Si malgré tout vous coincez un bon moment dessus, soyez assuré qu'une animation, au final, récompense toujours vos efforts. Le résultat de ce joyeux mélange donne une cohésion et un équilibre rarement égalés jusqu'à présent.

L'association d'un mode multijoueur (limité à deux) reprend une idée que Sierra avait déjà développée dans Shivers : Harvest of Souls. Ici, les joueurs se partagent les commandes : l'un désigne les actions à accomplir, tandis que l'autre bouge. L'initiative est excellente, tant il est vrai que deux têtes valent mieux qu'une.

Zork Grand Inquisitor mérite de nombreux éloges. Avec une durée de vie importante servie par ses puzzles et son scénario équilibré, il joue la carte de l'humour sans faux pas. On ne peut qu'être impressionné par la dextérité des développeurs qui ont su trouver le ton juste. Il reste cependant des petites maladresses qui, espérons-le, seront gommées dans les épisodes en préparation. En attendant, on se fait vraiment plaisir en y jouant.

Kika



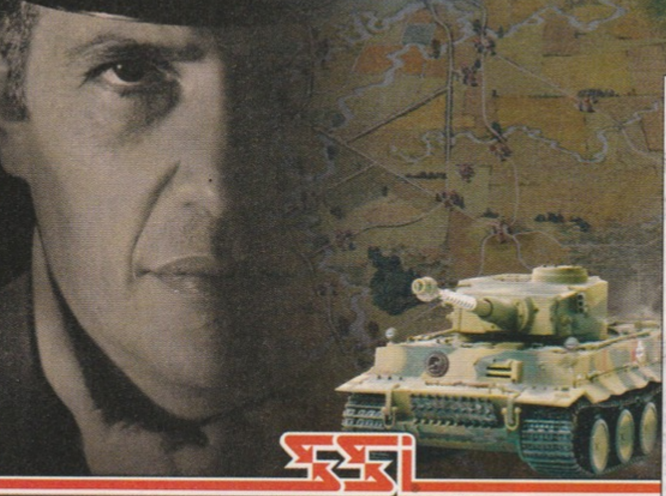
+ Situations, dialogues... on fait dans le cocasse.
+ Le jeu des acteurs, criant de vérité !
- Le scénario original ne manque pas de piment.
- L'association de deux objets oblige à des manœuvres peu intuitives.

EN DEUX MOTS

Zork Grand Inquisitor reprend la suite de la célèbre série. Opposant science et magie, il réussit à vous introduire dans une aventure parfaitement équilibrée. Quelques maladresses restent présentes dans la barre d'examen des objets, mais elles ne nuisent en rien à l'intérêt du jeu.



Notre sélection



Le Wargame de l'année pour l'Opération PANZER.

STEEL PANTHERS III
ORDRES AUX BRIGADES: 1939-1999
SSI

La suite du Best-Seller.

EIDOS INTERACTIVE
Part of the Eidos group of companies

MINDSCAPE®

Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 08 36 68 42 68 (2F23 la minute).

Géant. J'ai envie





Close Combat 2 est la suite très attendue de l'une des meilleures productions de Microsoft de l'année passée.

Close Combat 2

Stratégie temps réel pour tout public et wargamers - PC CD-Rom

Un pont trop loin





L'écran de "debriefing" où l'on pourra contrôler qui a fait quoi (actes de bravoure, lâcheté).

joystick À VOIR SUR LE CD-ROM N° 87

Close Combat 2 marque le grand retour de Microsoft dans le monde si vaste des jeux de stratégie en temps réel. Nous avions été très emballés par la première version du jeu. Elle représentait le premier titre W95 à proposer un jeu de stratégie en temps réel dans le cadre de la Seconde Guerre mondiale. À l'annonce de sa parution, le sang des amateurs de Squad Leader (jeu de plateau mythique de Avallon Hill) ne fit qu'un tour. Ils se souvinrent en effet de tous les titres cultes de ce genre qui existaient sur des bécanes comme l'Apple II. Malgré tout, pour prendre en compte tous les facteurs nécessaires à une simulation du comportement humain face à une balle de 25 millimètres, il fallait attendre de pouvoir profiter de la puissance d'un Pentium. Close Combat n'est pas un jeu comme les autres. Il ne se contente pas de demander à un joueur blasé de déplacer des pions représentant des unités anonymes, mais, bien au contraire, d'essayer de lui faire ressentir l'ambiance d'un champ de bataille avec son cortège d'émotions comparables à une partie champêtre de roulette russe.

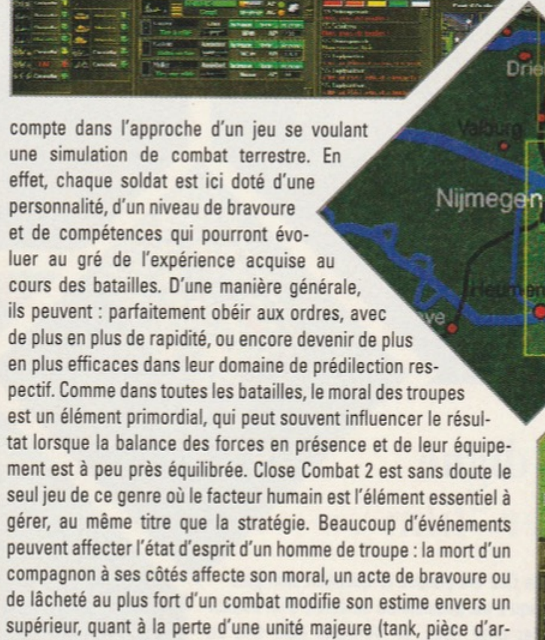
Intelligence comportementale

Dans Close Combat 2, chaque unité est pourvue d'une multitude de paramètres, tous susceptibles d'entrer en ligne de

Une référence en matière de wargame temps réel relatant la Seconde Guerre mondiale

Un décor de guerre

Un pont trop loin, doit son nom à l'opération Market Garden que Montgomery lança aux Pays-Bas dans le but de franchir rapidement le Rhin. Ainsi pourrait-il envahir l'Allemagne, qui présentait plusieurs attraits culinaires comparativement à son royaume natal. L'opération consistait à envoyer des troupes aéroportées au-delà de la ligne de front, de manière à préserver l'intégrité des mouvements prévus, en protégeant les ponts pour empêcher les boches de les détruire. L'opération rappelait, par son essence, une version minimaliste, à l'échelle anglaise, d'un blitzkrieg teuton. Montgomery, après l'échec total de l'opération, qui coûta la vie à plein de gens très sympathiques (dont une poignée de Polonais déjà bien entamés démographiquement par les méthodes de rencensement allemandes), fut limogé. Après coup, on rendit justice à ces paras qui tinrent bon pendant plus de deux semaines, attendant des renforts alors que leur espérance de vie aurait dû être de deux jours.
En terme de jeu, cela va permettre des parties beaucoup plus intéressantes que dans le premier volet. En effet, ici les Allemands ne se contenteront plus de rester sur la défensive en attendant patiemment les vagues d'assaut alliées : ils auront aussi la possibilité de s'organiser pour mener une contre-attaque.



compte dans l'approche d'un jeu se voulant une simulation de combat terrestre. En effet, chaque soldat est ici doté d'une personnalité, d'un niveau de bravoure et de compétences qui pourront évoluer au gré de l'expérience acquise au cours des batailles. D'une manière générale, ils peuvent : parfaitement obéir aux ordres, avec de plus en plus de rapidité, ou encore devenir de plus en plus efficaces dans leur domaine de prédilection respectif. Comme dans toutes les batailles, le moral des troupes est un élément primordial, qui peut souvent influencer le résultat lorsque la balance des forces en présence et de leur équipement est à peu près équilibrée. Close Combat 2 est sans doute le seul jeu de ce genre où le facteur humain est l'élément essentiel à gérer, au même titre que la stratégie. Beaucoup d'événements peuvent affecter l'état d'esprit d'un homme de troupe : la mort d'un compagnon à ses côtés affecte son moral, un acte de bravoure ou de lâcheté au plus fort d'un combat modifie son estime envers un supérieur, quant à la perte d'une unité majeure (tank, pièce d'artillerie, gradé), elle l'enfonce dans les profondeurs abyssales de la grande déprime.

Jeu de campagne

On note un changement dans le principe du jeu par rapport au système de campagnes classiques. Trois zones principales (représentant les principaux points de parachutage des alliés) se divisent en batailles, elles-mêmes subdivisées en zones d'escarmouches, en fait, les endroits où se dérouleront les parties à venir.



Le principe d'acquisition de l'expérience par les troupes fonctionne suivant un système de points que l'on pourra acquérir en remportant des victoires. On remarque aussi l'arrivée (une grande première très attendue) d'un bouton permettant de demander un cessez-le-feu au commandement ennemi. Celui-ci pourra être activé dans plusieurs cas : lorsque nos troupes seront réduites à néant (si l'ennemi ne s'en est pas aperçu) ou dans l'attente d'éventuels renforts. Dans Close Combat 2, on peut aussi décider du moment (qui se compte en jours) où on lancera une attaque. Mais ce système constitue une arme à double tranchant, car, au cours d'une "armistice", alors que vous faites patienter vos chiens de guerre dans le but de vous renforcer, l'adversaire peut vous attaquer par surprise, profitant du moment où vous êtes le plus dépourvu de soutien logistique.



▲ *Un grand choix de cartes dans l'éditeur de scénarios.*

◀ *Les chiffres jaunes et gras sur la carte représentent le nombre d'étages d'un immeuble.*



■ JOUABLE SUR PENTIUM 166 32 MO RAM ■ ÉDITEUR MICROSOFT ■ DÉVELOPPEUR ATOMIC GAMES ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS EN SOLO, 2 EN RÉSEAU ET PLUS PAR LIAISON MODEM/IPX/INTERNET

Close Combat 2 : Un pont trop loin





▲ On pourra "acheter" son armée parmi une bonne palette d'unités.



▲ Les effets du lance-flammes sont dévastateurs tant sur l'homme que sur le métal.



Une suite digne du premier "film".

Les concepteurs de CC2 ont poussé le bouchon bien plus loin que dans CC1, puisqu'il est possible de se servir d'un éditeur de bataille pour recréer chez nous, un véritable petit film de guerre. L'éditeur est bien foutu et clair, malgré l'absence très remarquée d'un système de waypoints.

Le moteur graphique

L'esthétique de Close Combat n'a pas été renouvelée partout : pourquoi changer un concept gagnant ? Par contre, on note l'apparition de plusieurs nouvelles possibilités qui aideront ce nouveau titre à s'élever bien au-dessus du premier. Parmi celles-ci, la plus significative est très certainement la gestion des bâtiments et autres élévations naturelles, qui auront plusieurs niveaux (a contrario de ceux du premier volet qui ne servaient en fait que de casemates améliorées), décuplant ainsi l'intérêt d'un système de ligne de tir et de "brouillard de guerre". Malheureusement, vous ne pourrez pas visualiser d'une façon précise à quelle hauteur un soldat est juché.

Le déplacement des unités a été amélioré. On les voit se mouvoir à une tout autre allure lors d'un assaut, la vitesse générale du jeu étant elle aussi paramétrable. L'interface est désormais plus claire sans rien perdre de son intérêt. On visualise plus rapidement et plus précisément sur l'écran l'état de chacune des troupes dont on dispose.

Quelques détails regrettables

Malgré cette hotte pleine de fort belles choses et une documentation en ligne assez bien foutue, j'ai quand même trouvé quelques petits reproches à formuler, telle la grande pauvreté de la traduction. Les voix et les exclamations dans la langue de Goethe des troupes allemandes paraissent "authentiques" et aussi «charmantes» qu'elles peuvent l'être, mais celles des alliés ont été totalement traduites en français avec un résultat que je trouve assez ridicule. Bien, entendu, ce jugement reste subjectif.

Bob Arctor





+ Le choix de la campagne idéale pour le jeu.
+ Les graphismes du terrain, superbes.
+ L'intelligence artificielle "comportementale" des troupes.
- La traduction des voix alliées : atroce.
- L'impossibilité de choisir sa hauteur.

EN DEUX MOTS

Close Combat 2, un pont trop loin est une suite digne du premier volet. Sans innover du tout au tout, ce jeu comble quelques lacunes dont souffrait son prédécesseur.



TECHN. 75 DESIGN 78 INTÉRET 86

TANDELEC

DEPUIS 1988

PENTIUM II

CHIPSET LX - AGP

- CARTE MERE LX ATC6120 ATX EXTENSIBLE PII300, 3 DIMM, USB, 2 SERIES + 1 // + PS2, AGREE MICROSOFT
- 64 Mo SDRAM 10ns EXT 380Mo
- DISQUE DUR 6.4Go QUANTUM STRATUS UDMA33
- CARTE VIDEO DIAMOND VIPER 330 RIVA128 AGP 4Mo SGRAM **
- MONITEUR 15" TATUNG 0.28 1280*1024 DIGITAL MPR2
- MOYENNE TOUR ATX YPSILON DOUBLE VENTILATION 235W CE
- LECTEUR DISQUETTES 3"1/2 HD
- CARTE SON SOUND BLASTER AWE64 BULK
- CDROM 24X IDE PIONEER (80ms)
- HP LABTEC LCS1022 10W RMS / HP
- CLAVIER 108T ERGOTRACK TRUST
- SOURIS MICROSOFT INTELLIMOUSE PS2 + TAPIS
- WINDOWS 95 CD OSR2 + CD FORMATION
- AVEC UNE GARANTIE DE 2 ANS P.M.O. SUR UNITE CENTRALE (RETOUR ATELIER) ET MONITEUR (DONT 1SUR SITE)

- INTEL PENTIUM II 233MHZ BOITE*: 15290 Frs
- INTEL PENTIUM II 266MHZ BOITE*: 16190 Frs
- INTEL PENTIUM II 300MHZ BOITE*: 17690 Frs

OPTIONS:

MEME CONFIGURATION MAIS EN 128Mo SDRAM (2*64) + 2439 Frs

MEME CONFIGURATION EN SCSI COMPRENANT:
CARTE SCSI BUSLOGIC KT950R ULTRA WIDE SCSI
DISQUE DUR 4.33Go IBM ULTRA WIDE SCSI
CDROM PIONEER 24X SCSI + 2139 Frs

* INTEL IN A BOX GARANTI 3 ANS
** GARANTI 5 ANS
TOUTES LES CONFIGURATIONS SONT MODIFIABLES A LA DEMANDE DE L'UTILISATEUR

PENTIUM MMX

GAMMA TX - ATX

- CARTE MERE TX ATC5020+ 512Ko CACHE 6NS FORMAT ATX, DIMM, USB, PS2, EXT 233MHZ
- 64 Mo SDRAM 10ns EXT 256Mo
- DISQUE DUR 3.2Go QUANTUM STRATUS UDMA33
- CARTE VIDEO DIAMOND S3 VIRGE DX 4Mo 35ns **
- CARTE ACCELERATRICE 3D CHIPSET VOODOO 3DFX 4Mo
- MONITEUR 15" TATUNG SVGA PITCH0.28 1280*1024 MPR2
- MOYENNE TOUR GAMMA ATX 235W SUPPORTE 4 FORMATS DE CARTES + GLISSIERES
- LECTEUR DISQUETTES 3"1/2 HD
- CARTE SON SOUND BLASTER AWE64 BULK
- CDROM 24 X IDE HITACHI (85ms - 5500 Tours/mn)
- HP 300W TRUST 2 VOIES 220V
- CLAVIER 108 TOUCHES ERGOTRACK TRUST
- SOURIS MICROSOFT INTELLIMOUSE PS2 + TAPIS
- AVEC UNE GARANTIE DE 2 ANS P.M.O. SUR UNITE CENTRALE ET MONITEUR

- INTEL PENTIUM 166MMX BOITE* 10950 Frs
- INTEL PENTIUM 200MMX BOITE*: 11690 Frs
- INTEL PENTIUM 233MMX BOITE*: 12290 Frs

* INTEL IN A BOX GARANTI 3 ANS
** GARANTI 5 ANS

TOUTES LES CONFIGURATIONS SONT MODIFIABLES A LA DEMANDE DE L'UTILISATEUR

CD VIERGE A PARTIR DE 9.70F



CONFIGURATION GAMMA

PIECES DETACHEES

CARTE MERE:

- ATC 5000 TX 512Ko CACHE EXT 233MHZ	789F
- ATC 5020+ TX 512Ko CACHE ATX EXT 233MHZ	895F
- ATC5050 TX 512Ko CACHE + CPU MONITOR	899F
- ATC 6120 LX AGP PENTIUM II EXT 300MHZ	1439F

TOUTES LES CARTES ATC SONT GARANTIES 2 ANS ET AGREES MICROSOFT

- PENTIUM 166MMX BOITE *	949F
- PENTIUM 200MMX BOITE *	1709F
- PENTIUM 233MMX BOITE *	2379F
- PENTIUM II 233MMX BOITE *	3309F
- PENTIUM II 266MMX BOITE *	4255F
- PENTIUM II 300MMX BOITE *	5669F

* GARANTI 3 ANS AVEC CERTIFICAT AUTHENTICITE INTEL

CARTE VIDEO:

- S3 TRIO64 V2 DX 1Mo EXT 2Mo EDO *	199F
- DIAMOND 2400PRO VIRGE DX 4Mo EDO 35ns **	659F
- DIAMOND 2240PRO VIRGE DX 2Mo EXT 4 +TV **	679F
- ATC 2650 AGP CIRRUS LOGIC 4Mo EXT 8Mo*	519F
- DIAMOND VIPER 330 PCI OU AGP 4Mo SGRAM **	1339F
- DIAMOND VIPER 330 PCI 4Mo SGRAM + TV **	1339F
- DIAMOND FIRE GL 1000 PRO 8Mo SGRAM **	2285F
- CARTE ACCELERATRICE 3DFX VOODOO 4Mo	1039F
- DIAMOND MONSTER 3DFX 4Mo + 6 JEUX **	1339F

* GARANTI 2 ANS ** GARANTI 5 ANS

DISQUE DUR:

- 1.6Go QUANTUM UDMA33	1055F
- 2Go WESTERN DIGITAL UDMA33	1349F
- 2.5Go WESTERN DIGITAL UDMA33	1399F
- 3.2Go QUANTUM UDMA33	1409F
- 3.1Go WESTERN DIGITAL UDMA33	1629F
- 4Go WESTERN DIGITAL UDMA33	1929F
- 6.4Go QUANTUM UDMA33	2499F
- 4.33Go IBM ULTRA WIDE SCSI	2489F
- 4Go BARRACUDA UW 7200TOURS	4649F
- 4Go CHEETAH UW 10000 TOURS	5449F

CPU:

- AMD K6 166 MMX	739F
- AMD K6 200 MMX	1395F
- AMD K6 233 MMX	1979f

DEMANDEZ NOTRE TARIF PIECES

CARTE SON + CD ROM:

- 16 BITS YAMAHA WAVETABLE 1Mo	219F
- SB AWE64 BULK	569F
- SB AWE64 BOITE	899F
- SB AWE64 GOLD	1299F
- MONSTER SOUND PCI + 3 JEUX	1169F
- 24X IDE GOLDSTAR	599F
- 24X IDE PIONEER DR501S	655F
- 24X IDE HITACHI (80ms / 5500T)	729F
- 24X SCSI PIONEER	899F

MONITEUR + BOITIER:

- 14" 0.28 DIGITAL MPR2	1139F*
- 15" TATUNG 0.28 MPR2 DIGIT.	1699F**
- 15" iiYAMA 0.26 MPR2 1280*1024	2490F**
- 17" CRYSTAL 0.28 1280*1024	3390F***
- 17" iiYAMA 8617T 0.26 1600*1200	4259F***
- 17" iiYAMA 9017T 0.25 1600*1200	4659F***

GARANTI * 18MOIS/SITE ** 3ANS DONT 1/SITE *** 3ANS / SITE

- BOITIER MINI TOUR 200W	209F
- BOITIER MOY TOUR 200W	259F
- BOITIER GRANDE TOUR 200W	595F
- BOITIER MOY TOUR 250W DOUBLE VENTILATION	399F
- BOITIER GAMMA AT 200W	650F
- BOITIER GAMMA ATX 235W	719F

JOYSTICKS:

SIDE WINDER 139F
SIDE WINDER GAMEPAD 209F
SIDE WINDER 3D PRO 349F
SIDE WINDER PRECISION PRO 439F
SIDE WINDER FORCE FEEDBACK PRO 899F

ACCESSOIRES:

CARTE RESEAU ISA NE2000 129F
CARTE RESEAU PCI NE2000 159F
CARTE RESEAU PCI 100MB 375F
SCANNER UMAX 610P 990F
SCANNER UMAX 610S 1129F

TOMB RAIDER II A 299F

37 RUE CHAROST
62100 CALAIS
Tél: 03.21.36.45.53
Fax: 03.21.96.95.15
E-Mail: tandelec-cal@nordnet.fr

RUE DES BEGUINES
62500 SAINT-OMER
Tél: 03.21.38.06.90
Fax: 03.21.38.29.33
E-Mail: tandelec-omer@nordnet.fr

104 RUE FAIDHERBE
62200 BOULOGNE/MER
Tél: 03.21.30.15.34
Fax: 03.21.30.15.36
E-Mail: tandelec-boul@nordnet.fr

COLISSIMO POIDS EN KG:	REGIONAL 02-59-62-76-80:	NATIONAL AUTRE DEP:
0 A 1 KG	31 F	41 F
1 A 2 KG	37 F	47 F
2 A 5 KG	52 F	62 F
5 A 7 KG	63 F	73 F
7 A 10 KG	71 F	81 F
10 A 15 KG	93 F	103 F
15 A 30 KG	133 F	143 F

+ 5F / 1000 F EN VALEUR DECLAREE

TANDELEC ENTREPOT
BP 15
62380 ESQUERDES
FAX VPC: 03.21.39.35.88

PAIEMENT PAR:
CHEQUE
VIREMENT
CARTE BANCAIRE
CR ET CETELEM

CATALOGUES ET DEVIS GRATUITS

IMPORTATEUR A-TREND
CDL FRANCE
TEL: 03.21.84.03.00
FAX: 03.21.84.04.00

A-TREND
Insistence on Perfection



On vous tanne avec le jeu on-line sur Internet ? Essayez donc Netstorm, il fonctionne vraiment bien et en plus, c'est passionnant.

Netstorm



Stratégie Internet pour tous connectés – PC CD-Rom



C'est l'Eldorado. Les investisseurs s'agitent en tous sens, les boss secouent leurs chefs de projet, les spécialistes n'arrêtent pas de cracher des études de marché optimistes : tout le monde veut du jeu on-line. Cela fait un bout de temps qu'on nous promet une ère nouvelle pour le jeu vidéo, et la sortie d'Ultima Online qui s'est vendu comme des petits pains, n'a certainement pas calmé les esprits. Pendant ce temps, la petite équipe de Titanic Entertainment travaillait dans son coin et vient de terminer Netstorm, son premier jeu exclusivement destiné à être pratiqué sur le Net.



Torturer des prêtres

Le thème de Netstorm est assez original. Il décrit des combats et des luttes dans les cieux de Nimbus. Là, des peuples, qui errent sur leurs énormes îles flottantes, vouent un culte acharné aux Grands Eléments : le Vent, la Pluie et la Foudre. Ils érigent des temples à leur gloire, et les dieux, pas bégueules pour un sou, leur offrent des Connaissances. En gros, les Connaissances sont des machines de guerre, très pratiques pour mieux écraser la tronche de ses futurs adversaires. Un vrai bonheur.

Chaque île est dirigée par un Grand Prêtre, contact direct et indispensable avec les dieux. Ce sont les Grands Prêtres adverses qui seront vos proies, votre but est de les capturer, de les torturer et d'offrir leurs âmes damnées aux Grands Eléments. C'est alors que vous obtiendrez votre petit cadeau, une Connaissance. Les cieux de Nimbus sont ainsi le théâtre de combats incessants, et les îles flottantes s'approchent les unes des autres, s'abordent comme au temps des pirates, et torturent les prêtres dans la joie et la bonne humeur.

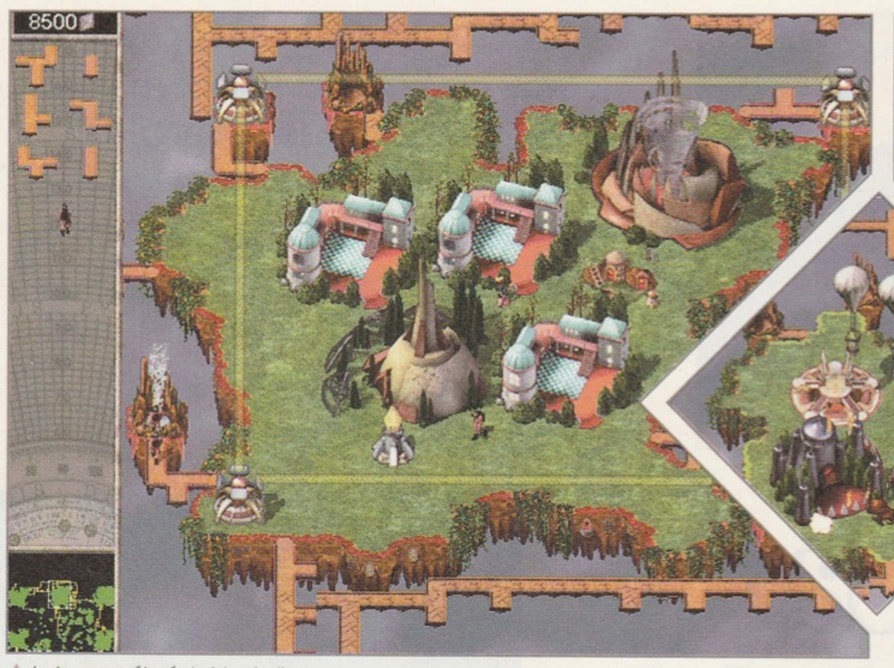


Au milieu des cieux, entre les protagonistes, tout un tas d'îles inoccupées. Il faut foncer pour se les approprier et ainsi étendre son territoire.

Huit joueurs simultanément

Il est de bon ton de se plaindre de la lenteur du Net. Il est vrai d'ailleurs, qu'en termes de jeu multijoueur, les programmeurs sont bien obligés de limiter au maximum les données que chaque participant doit envoyer. Les concepteurs de Netstorm ont pensé à ces limitations sans interruption pendant le design du jeu, pour qu'elles fassent partie intégrante de Netstorm, pour ne pas avoir à limiter et supprimer des idées plus tard pour cause de lenteur. Du coup, tout se passe en douceur.

■ JOUABLE SUR TOUT PENTIUM 16 MO DE RAM CONNEXION INTERNET ■ EDITEUR ACTIVISION ■ DÉVELOPPEUR TITANIC ENTERTAINMENT
■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 8 SIMULTANÉMENT



▲ Le joueur a élevé de bien belles barrières autour de son îles, des barricades qui bloqueront les tirs ennemis.



▲ Les joueurs se retrouvent sur le serveur de Titanic, se défient, et se regroupent avant la bataille.



▲ Voici les différentes unités que vous pourrez obtenir, au fur et à mesure que vous monterez de niveau.





Dans un jeu de stratégie classique, vous construisez des unités, puis vous leur donnez des ordres : va par là, non par ici, tire sur ce groupe, sur ce bâtiment, là, t'es miro ou quoi ?... Dans le cadre d'une partie sur Internet, ce sont à chaque fois des petits paquets de données qui doivent être envoyées, pour chaque unité. Ce qui multiplie grandement les chances qu'un paquet soit retardé et que, paf, le jeu se mette à ramer.

Le principe de Netstorm limite le nombre de données transmises. Vous ne donnerez des ordres qu'à très peu d'unités, en fait vous les construisez, vous les installez, puis elles mènent leur propre vie. Les unités de combats et divers canons se mettent en action tout seuls dès que des ennemis entrent dans leur rayon d'action, et vous ne pouvez les déplacer. Du coup, les seules données qui se trimballent entre le Net et vous, ce sont les ordres de créations d'unités. Le reste tourne sur chacune des machines de chaque joueur, parallèlement, réagissant de la même façon. Du coup, huit joueurs peuvent jouer à Netstorm simultanément sans que ça rame. Ou alors, c'est assez rare. Et jusqu'à maintenant, j'ai passé mon temps à jouer avec des coyotes de tous les pays (un Ricain de la côte ouest, un Ricain de la côte est, un Anglais, une poignée d'Hollandais et moi). Pas d'embrouille, la partie s'est bien passée et les Hollandais se sont faits torturer.

Un serveur est ouvert 24 heures sur 24, mis à disposition gratuitement par Titanic, l'équipe qui a développé le jeu. C'est le point de ralliement de tous les joueurs qui se retrouvent avec leurs îles vagabondes dans les cieux de Nimbus. Le serveur regroupe les joueurs de façon intelligente, selon leur niveau (nous parlerons des niveaux plus tard), on peut discuter les uns avec les autres et les parties s'organisent facilement. Quand une partie est lancée, que ce soit à deux joueurs ou à huit, les joueurs ne sont plus connectés sur le serveur mais leurs bécanes communiquent directement les unes avec les autres. Du coup, il est quasiment impossible de surcharger le serveur de Titanic.

Des guildes

Les parties de Netstorm sont relativement rapides (en général entre 10 et 45 minutes). C'est là un bel avantage, un argument pour ceux qui ne veulent pas passer leur vie accrochés à leur ordinateur, à engraisser France Telecom. Le jeu idéal pour se détendre et se taper sur la gueule... entre deux sessions de plusieurs heures d'Ultima Online, par exemple.

Autre point fort du jeu : le système des alliances, directement pris en compte dans les règles mêmes de Netstorm. Si vous passez une alliance avec un joueur, vos unités ne se tireront pas dessus, et vous partagerez les ponts et les chemins que vous aurez construits. Si les premières parties que l'on joue sont orientées solo, mercenaire, très rapidement on goûtera aux joies de l'alliance avec d'autres joueurs. De véritables batailles rangées s'organisent.

Par extension de cette possibilité, tout un tas de guildes de Netstorm ont déjà été créées, alors que le jeu n'est pas encore sorti. Les guildes se défient les unes les autres, organisent des batailles et content leurs victoires sur leurs pages web. Ces guildes permettront sans doute de raviver sans cesse l'intérêt pour Netstom, et allongeront sa durée de vie.

Pour finir, précisons qu'une énorme notion de progression et d'apprentissage est intrinsèque à Netstorm. Au départ du jeu, vous n'aurez à votre disposition que très peu d'unités. Pour en gagner d'autres, et donc devenir plus puissant, vous devrez remporter des batailles et torturer des Grands Prêtres ennemis. Du coup, on est vite accroc à Netstorm, et on revient se connecter dans l'espoir de découvrir d'autres secrets.

Ce système a un défaut : si vous croisez un joueur de haut niveau alors que vous êtes de niveau faible, vous ne pourrez en fait pas vraiment jouer l'un contre l'autre, ses unités trop puissantes vous écraseront derechef. Heureusement, le niveau des joueurs est toujours affiché, et le serveur de Titanic vous place au milieu des joueurs les plus proches du vôtre.

Bref, Netstorm est une superbe réussite. Original, mignon, plein de bonnes idées, et une bonne variation sur le thème vu et revu des jeux de stratégie temps réel. Si vous disposez d'une connexion Internet, je vous le conseille vivement. Essayez la démo fournie sur notre CD du mois dernier pour vérifier que le jeu accroche avec vous.

Seb.

+ Un système intelligent qui limite les ralentissements, même à huit.
+ Des parties frénétiques et rapides.
+ Le thème original.
- Pas de jeu en réseau classique.

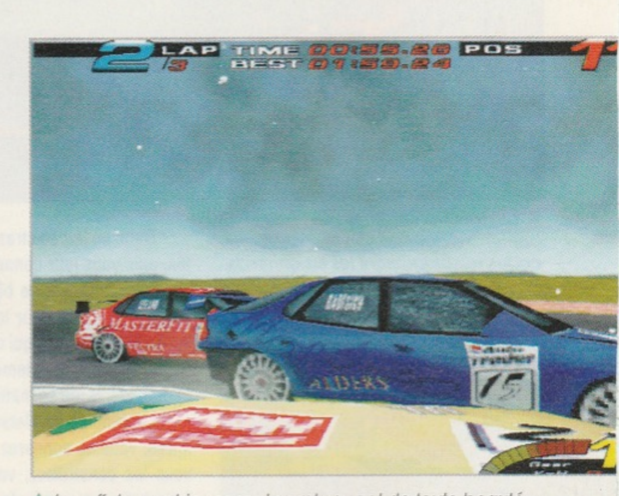
EN DEUX MOTS

Réservé au jeu Internet, Netstorm est une variation originale et diablement prenante du jeu de stratégie temps réel. Nous vous le conseillons à mort.





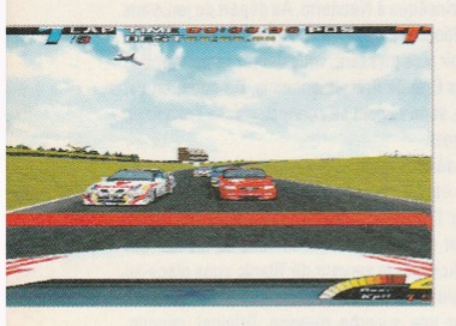
Non contents de rouler sur le mauvais côté de la route, d'être complètement fondus de pétrolettes franchouillardes et de préférer la cervoise tiède, les énergumènes de Codemasters se sont fendus d'un superbe Touring Car Championship. Une fois n'est pas coutume: vive les Britons.



▲ *Les effets graphiques sont nombreux et de toute beauté : lens flare, traces de gomme au freinage, nuages de fumée, étincelles. Il y a même des flammes qui sortent du pot en surrégime. Les voitures endommagées sont cabossées, les pare-brises bien détruits.*

Touring Car Championship

Simulation de sport auto RAC pour pilotes pratiquants - PC CD-Rom



Les vitesses atteintes frôlant allègrement les 260 km/h.



Ah ! ça c'est sûr, tout obnubilés par la F1 que vous êtes, vous ne devez pas connaître le TOCA. Naaan pas la TOCA-dance, bande de lourds. Non, le Touring Car Championship. Nettement moins naze que le championnat Indy ricain, le TOCA est, à l'origine, typiquement british. Cette catégorie voitures de tourisme regroupe des berlines de série aux moteurs surgonflés, mais à la capacité limitée à 2 litres quand même. Aujourd'hui, la plupart des grands constructeurs y participent. Une bonne occasion de démontrer la fiabilité des caisses, me direz-vous. Les courses ont lieu sur des circuits habituellement réservés aux Formule 1 et Formule 3000, rien que ça. Les championnats se déroulent en Grande-Bretagne, mais aussi dans de nombreux pays européens, en Afrique du Sud, au Japon, en Australie ou aux États-Unis. Ben faudrait voir à vous tenir informés, les p'tits gars. Déjà sorti sur PlayStation, console à reconnaissance de formes, TOCA s'était taillé une jolie petite réputation. En déboulant sur PC, ce soft aux appétissants relents de simulation trouve sa plate-forme idéale. Sur tous les points du jeu, graphisme et jouabilité, TOCA ressort grandi de son incursion au pays des pads à 102 touches. Je m'en vais d'ailleurs essayer de vous le démontrer.

Hé les enfants, y'a papa qui va doubler

En ce moment, à la rédac, on assiste à une menace d'un nouveau genre : l'invasion des volants. Partout, sur les bureaux, ces périphériques étranges se mettent à pousser comme des champignons. Tout a commencé avec F1RS et les parties en réseau délirantes. Les symptômes n'ont fait qu'empirer avec TOCA. Pour apprécier un tant soit peu un jeu de 'oitures orienté simu, rien ne vaut un bon volant analogique, je vous le dit. Testé avec le Thrustmaster Grand Prix 1 et le Formula 1, TOCA s'est avéré super convaincant. Le volant analogique permet un dosage précis des accélérations, freinages et autres prises de trajectoire. Profitons-en pour nous gausser de nos frères inférieurs : aucun dispositif de contrôle sur console n'arrive à la cheville d'un bon volant sur PC. Hé oui, c'est pas demain que Super Mario viendra nous mettre la pression dans le domaine de la simulation pure et dure.

Faites vos courses

Huit écuries exhibent leurs jolis bolides peinturlurés. On sera fier de trouver la Peugeot 406 et la Renault Laguna (la Mégane c'est pour le week-end). Soyons pas sectaires, il y a aussi l'Audi A4, la Volvo S40, l'Opel Vectra, la Ford Mondeo, la Honda Accord et la Nissan Primera. Oui, et Auto-Moto sort toutes les semaines aussi. Comme ce serait beaucoup trop simple comme ça, Codemasters a planqué, dans les entrailles de TOCA, deux autres caisses mystères. Pour accéder à ces nouveaux joujoux, il faudra finir le jeu comme un fou en mode difficile. C'est le côté agaçant de TOCA. Malgré l'orientation simulation poussée, le soft se trimballe de mauvaises habitudes à la manière des jeux d'arcades : caisses cachées, circuits accessibles uniquement après avoir remporté les courses, pas de paramétrage du nombre exact de tours en championnat... Le soft est suffisamment adulte pour qu'on ait envie de plus de liberté dans le choix des options. Bref, c'est pas une tare définitive mais quand même, c'est dommage. Côté circuits, c'est le panard puisqu'on retrouve les vrais circuits du championnat tels Silverstone, Brands



Les courses ont lieu sur des circuits réservés aux Formule 1.



▲ *En championnat, toute conduite dangereuse (ou tentative de grutte en coupant la trajectoire) sera sanctionnée. Après trois avertissements, vous serez pénalisé de quatre points. Plus si vous persévérez.*

Hatch ou Donington Park (9 au total). Apparemment, chaque circuit a été modélisé à partir des relevés topographiques de l'Institut géographique de Sa Très Gracieuse Majesté La Reine-Mère. Elle a d'ailleurs arpenté les 37,2 miles du tracé elle-même, avec son petit bibi et son sac rose bonbon, pour vérifier que tout était bien comme il faut. Sapristi ! c'est très réussi. On sent bien les différentes élévations de parcours et les décors sont extrêmement riches et détaillés. D'ailleurs, le plus simple est de monter dans le baquet et d'aller voir ça sur place.

Hey ! don't crunch Her Majesty

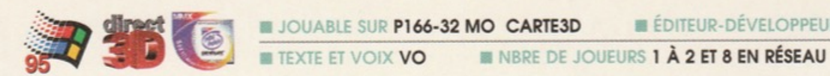
Après avoir choisi entre une course contre la montre, un championnat (18 ou 6 tours selon la durée sélectionnée) et une course unique, nous voilà fins prêts pour une séance de qualification. Évidemment, vous n'êtes pas obligé de faire les qualifs mais ça équivaut à démarrer dernier en course ce qui est parfaitement hors de question. Anyway, la séance est longue de trois tours et vous pourrez l'interrompre à tout moment. Seize voitures sont engagées dans cette première manche. Le spectacle sur la grille de départ est tout bonnement fabuleux. Le démarrage et la baston jusqu'au premier virage sont carrément démentiels. Il ne faut pas oublier que le TOCA est une course de contact. La piste est étroite et les caisses sont souvent pare-choc contre carrosserie. C'est agressif et bien excitant, les vitesses atteintes frôlant allègrement les 260 km/h. Pour l'instant, je viens de dépasser une énorme pizza affublée d'un ridicule petit chapeau rose et je m'élance vers le pack compact d'autocollants publicitaires. Ça patine, ça glisse, saleté de crachin anglais : merd', merd', j'vais me bourrer au freinage. L'épingle à cheveux en descente sur Donington Park est proprement mortelle : il faut freiner 100 mètres à l'avance sous peine de faire un tout-droit. Les sensations sont aussi un modèle de réalisme : jeu des suspensions dynamiques, patinage de roues, diverses tractions. Les comportements routiers évoluent en fonction du bolide choisi. On peut s'offrir de bien belles figures : 360°, dérapages contrôlés, tête-à-queue. Les chocs avec les concurrents sont impressionnants et on voit les carrosseries se déformer progressivement comme dans Destruction Derby. Tenez, l'autre nain avec sa Primera, y vient de perdre son pare-choc, ce pauvre nabot. Remarquez, ça va pas fort sur ma Laguna : le capot avant a volé et je roule avec le moteur à l'air libre. En prenant un choc super violent, vous pourrez effectuer une belle série de tonneaux à la Rémy Julienne. Et dire que ce n'est que la première manche. Les dommages causés aux mécaniques semblent aussi influer sur le pilotage. Avec des freins ou des pneus pourris, faudra anticiper davantage, etc. TOCA est presque parfait côté simulation. Je dis "presque" parce qu'il ne faut pas que les éditeurs s'endorment sur leurs lauriers. Et puis, la direction est un peu molle à mon goût (réglable). N'empêche que Codemasters a fait du boulot de pro.



Fais pas tiépi

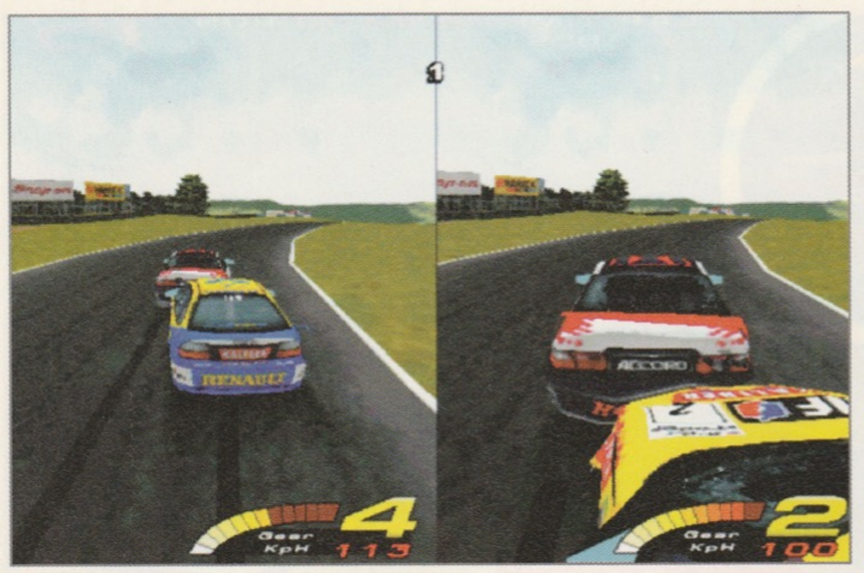
Ne nous leurrons pas : TOCA est difficile et il s'adresse à ceux qui sont nés avec un volant entre les mimines. Les autres devraient se dépêcher de s'entraîner. Comme c'est très dur, il y a plutôt intérêt à réussir les qualifications. Si vous démarrez comme une bouse en 16e position, pas la peine d'espérer terminer dans les points (et ce, au niveau le plus facile parmi les trois disponibles). Chaque course se joue en deux manches. L'objectif est d'engranger 20 points

Test

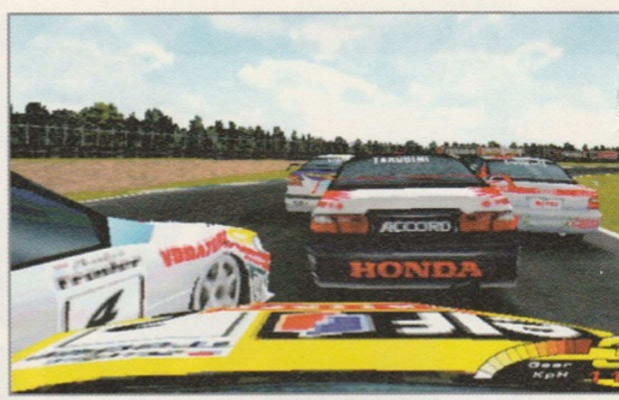


JOUABLE SUR **P166-32 MO CARTE3D** ÉDITEUR-DÉVELOPPEUR **CODEMASTER GB**
TEXTE ET VOIX **VO** NBRE DE JOUEURS **1 À 2 ET 8 EN RÉSEAU**

Touring Car Championship



▲ *Le fameux mode split screen pour se faire des amis.*



▲ *Le TOCA est une course de meute. Faudra pas faire votre mijorée et plutôt vous lancer gaillardement dans la bagarre. Z'êtes des mâles que diable !*



Le démarrage et la baston jusqu'au premier virage sont carrément démentiels.

pour pouvoir accéder à la course suivante ; je vous rappelle qu'il y a neuf circuits mais que seuls les deux premiers seront librement accessibles au début, tant que vous n'aurez pas fait vos preuves. Étrangement, le circuit le plus difficile est le deuxième (Silverstone), le 3 et le 4 sont comparativement plus tranquilles. En mode facile, on constate aussi que les pilotes gérés par le programme vous mettent facilement 10 secondes aux qualifs. Ensuite, pendant la course, ils sont beaucoup moins agressifs. Bon, c'est de l'IA quoi. On va pas se plaindre non plus, les programmeurs ont bien voulu nous laisser une chance. D'ailleurs, l'intelligence artificielle des caisses est globalement très réussie : on leur fait une queue-de-poisson, vous évitent en se mettant dans le décor et repartent ensuite. Des fois, on arrive en trombe et on se prend un attardé qui s'est viandé sur le parcours. Il y a un "chien de garde" sur chaque course qui fait chier quand on essaye de mettre un tour au peloton. Bref, le jeu en solo contre l'ordinateur est particulièrement jouissif. Et ce n'est pas fini. TOCA propose un mode deux joueurs sur la même machine communément appelé splitscreen. Le programme tourne toujours aussi bien. Pas de ralentissements sournois pour nous pourrir le plaisir de la conduite. Vraiment bien pour s'éclater vite fait avec un pote. Enfin, cerise sur le chapeau (rose), TOCA ravira ses fans et remplira les salles de jeu grâce à un mode réseau à 8 (IPX, Internet). Si c'est pas une trop bonne nouvelle...

Et en plus c'est beau

Histoire de continuer avec les qualificatifs élogieux, je vous ai gardé le paragraphe graphisme pour la fin. Compatible MMX, TOCA se distingue surtout par le support de Direct3D. Hmmm, trop génial ces cartes accélérées qui vont nous secouer les pixels engourdis par le froid. Dans le menu graphisme, on choisira entre moyenne et haute résolution, et entre trois niveaux de détails. Sur un K6 200 avec une 3Dfx, le jeu est parfaitement fluide, toutes options enclenchées. Il n'est donc pas prévu pour une config qui n'existe pas : chacun devrait y trouver son compte. Codemasters s'en est donné à cœur joie. Les circuits d'abord (voir plus haut), remplis de petits détails (sacrés Anglais, on voit des avions, hélicos et autres montgolfières survoler le parcours). Et pis les caisses, bien plus belles que sur PlayStation. Sachez que vous pourrez personnaliser le bahut avec votre nom sur la vitre arrière : Moumoune, Fifi aime Raymonde, c'est top classe (encore une fonction absente sur la PlayStation, ça n'aurait pas été lisible avec la résolution pourrave de la console). Le plus impressionnant, ce sont les dommages occasionnés aux autres véhicules. Ça se cabosse, ça perd des parties de carrosserie... Si on n'a plus qu'un seul feu de stop à l'arrière, ce sera le seul à s'allumer, donc. Un petit détail mais quand même, rien n'a été laissé au hasard. On pourra rouler avec des conditions météo différentes : pluie, orage, neige... et les effets atmosphériques sont bien foutus, comme les reflets des phares sur l'asphalte mouillé. Il existe un mode caméra libre pour tourner autour des engins. Il est plutôt lent, non utilisable en course, on s'en fout car c'est un gadget. Les vues caméra normales sont en revanche fort utiles car totalement jouables dans le feu de l'action. La vue cockpit est remarquable : on voit les mains gantées tourner le volant et passer les vitesses. Quand on freine, on se prend une bosse, on voit le capot et le paysage bouger avec le jeu des suspensions, c'est du grand art. Une autre vue très utile : la vue plein écran arrière accessible directement du volant pour surveiller les attaques des autres enfoirés. Il ne manque vraiment qu'une option, le ralenti. Pas de ralenti chez Codemasters. Savent pas programmer un ralenti ces sagouins ? On dira qu'on va leur pardonner.

Iansolo



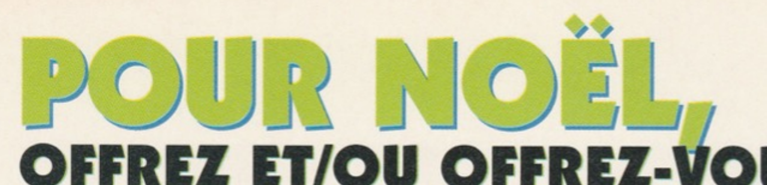
REMARQUE :
Il devrait y avoir des codes triches pour accéder à de nouvelles options : doubler la vitesse, nouveau paysage, réduire la gravité.

- \+ Orientation simulation.
- \+ Sensation de vitesse et plaisir de la conduite.
- \+ Dommages sur les caisses.
- \+ Moteur 3D beau et performant.
- \+ Mode réseau et split screen.
- \- Un esprit arcade : caisses cachées, circuits à déverrouiller.
- \- Musique répétitive.

EN DEUX MOTS

Avec F1RS, ça nous fait deux jeux de 'oitures excellents pour Noël. TOCA est superbement réalisé, beau et très jouable. Il taquine sans complexe le domaine de la simulation réaliste. Juste deux petits reproches qui font descendre la note : pas de ralenti, un mauvais esprit console (circuits à déverrouiller, tout n'est pas réglable). Des vétilles face à l'énorme plaisir de jeu. Avec un volant analogique, vous tenez de quoi transformer votre PC en véritable borne d'arcade, mais faudra assurer.





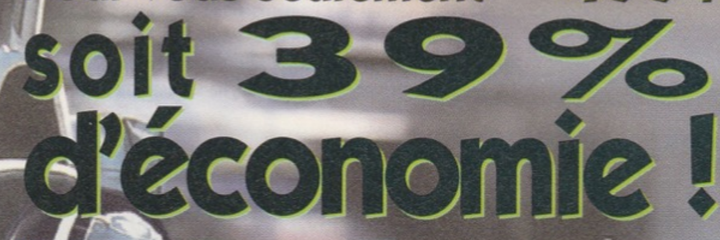
OFFREZ ET/OU OFFREZ-VOUS

joystick

ET LE JEU

F1 RACING

11 numéros de Joystick	418 F
+ F1 Racing Simulation (PC)	399 F
Soit un total de	~~817~~ F
Pour vous seulement	**499 F**











Idée cadeau !

OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à : ST118

JOYSTICK-TSA 90222-92887 NANTERRE CEDEX 9

[1] ☐ je m'abonne et/ou [2] ☐ j'abonne un(e) ami(e)

Pour 1 an (11 n°s) à JOYSTICK. Je recevrai (et/ou mon ami(e) recevra) en plus le jeu F1 RACING pour un montant global de 499 F (par abonnement) au lieu de ~~817~~ F, soit une économie de 318 F !

Voici mes coordonnées : *(à remplir si vous avez coché la case 1 ou/et 2)*
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ....
Date de naissance : |_|_| |_|_| 19|_|_|
Ordinateur : .... Pseudo* : ....

Voici les coordonnées de mon ami(e) : *(à remplir si vous avez coché la case 2)*
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ....

Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick, par :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration |_|_| |_|_|

Signature obligatoire

(à créer sur le 3615 Joystick avant de renvoyer votre coupon pour profiter du 3614 Joystick)*
Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 n°s de JOYSTICK au prix unitaire de 38 F, et le jeu F1 RACING pour 399 F + 13 F de frais d'emballage et de port.
Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs



Mon flingue ? une souris. Mon badge de flic ? un bonus en plastoc choppé dans un paquet de Kellogs. Mes pires ennemis ? des sprites. Mon opinion ? je me poile comme un gamin.



Virtua Cop 2

Shoot-them-up pour tout public - PC CD-Rom



Je sors à l'instant du ciné. Je me suis maté "L.A. Confidential". Trop classe ! Que des salopards, Kim Basinger qui se prend une ample mandale comme j'ai toujours rêvé de lui en décocher une. Partout, des lâches, des putes, des pourris qui se flinguent à tout-va, pas de gentils, pas d'innocents et un beau carnage en bouquet final. Le genre de film dont on sort avec la bougeotte, en faisant tourner son "Pariscope" comme un révolver, avec une forte envie de tuer quelques truants. Envie que l'on fait passer en avalant une grosse gauffre molle avec un Sprite sans bulles. Dur, j'suis pas un héros. Coup de bol, en rentrant chez moi je me souviens qu'il me reste Virtua Cop 2 à tester. Hmmm... comment j'vais t'expédier la racaille aux enfers par maxi-packs de douze. Trois niveaux de difficulté ; ne soyons pas présomptueux, commençons en "débutant". Je suis excité comme une puce, mon âge mental tombe à 11 ans, je vise mon écran de l'index... Bang bang !

Go ahead, make my day

Pas de surprise, Virtua Cop deuxième du nom suit exactement le même principe que le premier. Un film défile en caméra subjective, on dirige un curseur à la souris, et les méchants terroristes, braqueurs, ninjas, mercenaires, huissiers et autres bandits vous canardent comme à la foire : c'est du bon vieux ball-trap. En niveau débutant, c'est plutôt "Miami Vice" ; les vilains sont longs à la détente, ils crient "Hey !" avant de vous viser, se planquent derrière des vitres comme des nazes. Second niveau : c'est déjà plus proche de l'Inspecteur Harry, et au troisième et dernière tableau, ça fonce à une allure pas croyable sur un Pentium 166, ça canarde dans tous les sens, c'est carrément du John Woo... Prises d'otages, hélicos, motards, ninjas, et les innocents qui tombent comme des mouches. Première nouveauté par rapport au premier : à certains moments du jeu, on a le choix entre deux destinations. Le jeu est

▲ *Trois tableaux correspondant à trois niveaux de difficulté. Quand vous en finissez un, vous passez au suivant. Il faut une petite vingtaine de minutes pour finir chaque niveau (à condition de ne pas crever).* ▲

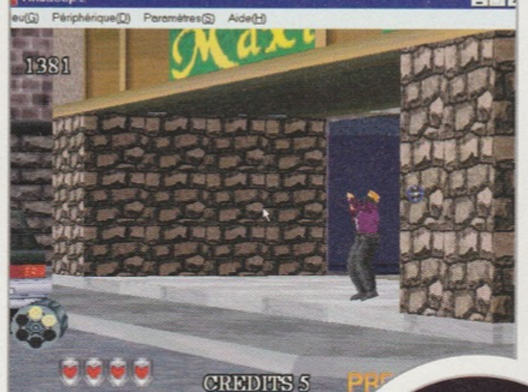




◄▲ Le principe est tout con : un film défile, dans le déroulement duquel vous n'avez aucune influence. Souris pour viser, bouton gauche pour tirer, droit pour recharger, et partout, les méchants qui vous cartonnent.



▲ C'est bien marrant de truffer les innocents de plomb, mais chaque bavure coûte un point de vie (comme dans la police). Pas grave, on en a cinq.



▲ Très jolies scènes ; une poursuite en bagnole, avec des cinglés à moto qui vous mitraillent et un beau crash comme conclusion.



▲ Boss de fin du premier niveau : un taré qui vous balance à la tronche tout ce qui lui tombe sous la main, roquettes, barrils, caisses... un pauvre gars qui a dû mal tourner à force de trop jouer à Donkey Kong dans son enfance.



TIPS TECHNIQUE

Virtua Cop, 100 % Windows 95, utilise les drivers Direct X, mais pas Direct3D.

REMARQUE

Pour ceux qui connaissent la borne d'arcade du même nom, eh bien précisons que c'est exactement le même jeu (en un peu moins beau quand même).

légèrement plus beau aussi. Techniquement, c'est à peu près tout ce qu'il y a de neuf. Par contre, c'est la mise en scène qui a beaucoup évolué : poursuites en bagnoles, mouvements de la tête, passants qui se sauvent en hurlant. On est à 100 % dans la peau du personnage. Ses déplacements, en caméra subjective, sont très réalistes ; il se planque derrière un mur, tente une sortie, se fait allumer, se replanque, vérifie derrière lui... Une mise en scène très réussie, très enivrante. Les ennemis sont beaucoup plus nombreux, les niveaux beaucoup plus longs. En gros, j'estime qu'il faut une petite heure, quand on connaît le jeu par cœur, pour le finir d'un bout à l'autre ; mais si vous démarrez de zéro, 15 jours de violence bien défoulante vous attendent. Pour rallonger la sauce, il y a quelques scènes un peu répétitives, on s'attarde un peu dans certains lieux où on revient, mais c'est vraiment tout ce qu'il y a à reprocher au jeu. J'aime ce cocktail : 100 % d'action, 0 % de réflexion... Paraît que les mélanges, ça rend malade.

monsieur pomme de terre

+ Une mise en scène en caméra subjective qui a du génie.
+ Plus beau, plus long et plus difficile que le premier.
- On s'éternise un peu dans certains lieux (pour rallonger la durée de vie du jeu).

EN DEUX MOTS

Ce bon vieux ball-trap , remis au goût du jour par Sega, a de la classe. Souris pour viser, bouton gauche pour tirer, bouton droit pour recharger. C'est tout ce qu'il y a à savoir pour dégommer du terroriste à la chaîne : très stupide, mais très jouissif.



"En dessous de Zéro : il n'y a plus rien !
Voilà ce que je crois..."
D'après "La Science des Zones" d'E. Tripp.

"Le Bio n'a pas créé le Cyber,
pas plus que le Singe n'a créé l'Homme ..."
D'après "I had an electric dream" de l'Unité Cybernétique BJ5000.

"Comme le Tonnerre avale le Silence,
la Murène digère la Pieuvre. Nous vaincrons !"
D'après "La Méditation Hertzienne" (Cyber anonyme).

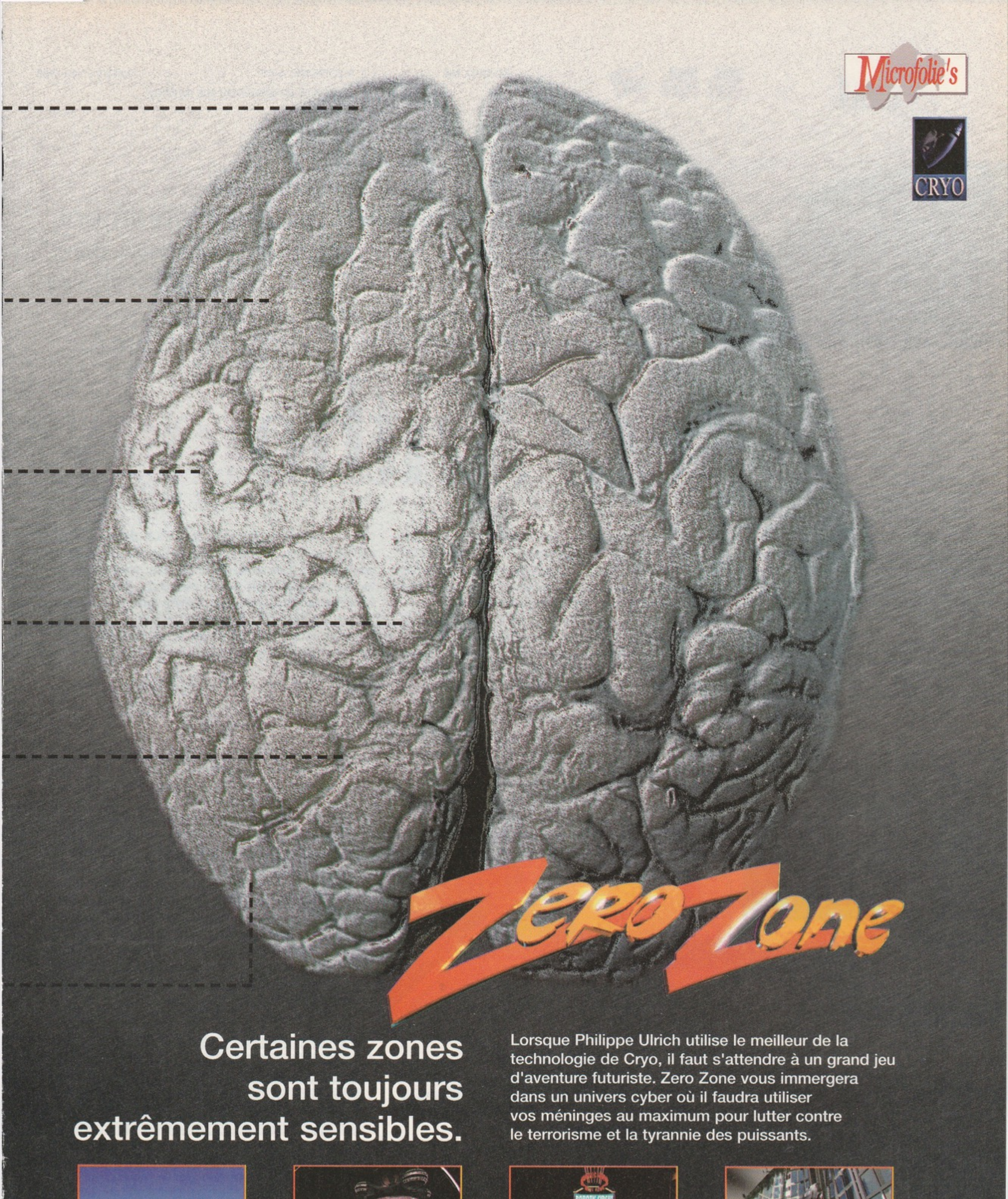
"SYNTAX ERROR ... GURU MEDITATION ..."
Extrait d'"Arkanoïd" Amiga Revue 1989.

"Puisque c'est comme ça ! au nom de l'EGALITE !
Les derniers compteront double".
Extrait du discours "Traitement de texte dans la lutte" de Winword-D 2034-4.

"Le produit Brun est au produit Blanc ce que le Salon
est à la Cuisine, ce que l'Estomac est au Cerveau,
bref , ce que le BIO mâle est à la BIO femelle ..."
D'après "Décadence et dégénérescence des Bios" par le Docteur X PERT.

Photo : Studio X

Microfolie's - 2, villa de Lourcine - 16/24, rue Cabanis - 75014 Paris
Tél.: 01 53 62 50 00 - Fax : 01 53 62 50 01 - http://www.microfolies.com

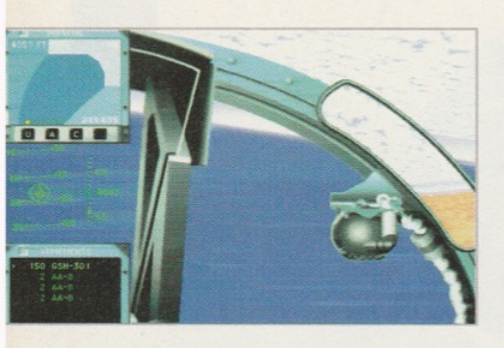


Microfolie's
CRYO
Zero Zone
Certaines zones sont toujours extrêmement sensibles.
Lorsque Philippe Ulrich utilise le meilleur de la technologie de Cryo, il faut s'attendre à un grand jeu d'aventure futuriste. Zero Zone vous immergera dans un univers cyber où il faudra utiliser vos méninges au maximum pour lutter contre le terrorisme et la tyrannie des puissants.





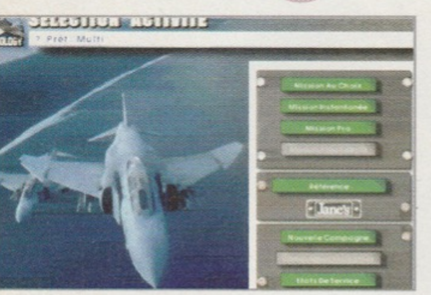
■ JOUABLE SUR **PENTIUM 166** ■ EDITEUR **ELECTRONIC ARTS** ■ DÉVELOPPEUR **JANES'S ETATS-UNIS**
■ TEXTES ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **2 ET PLUS EN RÉSEAU OU SUR INTERNET**



Chaque fin d'année nous apporte sa moisson d'événements, d'espoirs nouveaux ou tout simplement de blé. De blé, c'est justement ce dont j'avais besoin, donc ça tombe bien. Mon espoir de fin d'année résidait dans l'idée que l'incroyable saga amorcée avec US Navy Fighter se terminerait enfin. Paf ! un vœu d'exaucé.

Fighters Anthology

Simulation de vol pour tous – PC CD-Rom



Fighters anthology est un pot pourri de tous les précédents titres sortis jusqu'alors.

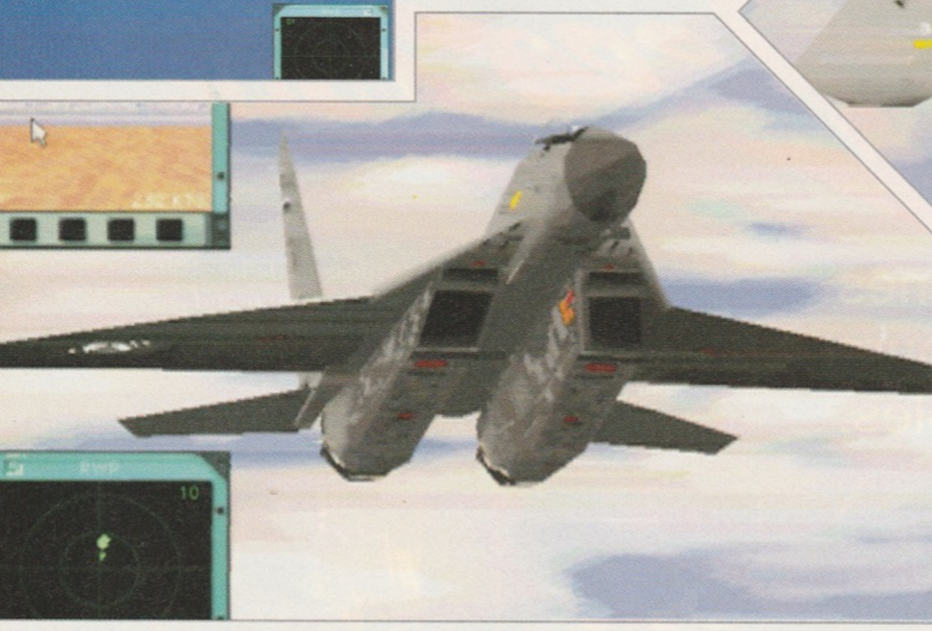
C'est pas que je les aime pas, ces jolies petites boîtes avec rabat double contrecollé, mais bon, comme on dit : "Tout ce qui est commencé doit se terminer !" (c'est de Dieu). Alors bon, pourquoi pas le faire maintenant, pendant qu'on tient la compilation ultime de la série, avec plein de nouveautés croustillantes en plus ?
Prenez Clint Eastwood, par exemple : n'aurait-il pas mieux fait de mourir dans la gloire et la dignité après avoir réalisé "Unforgiven", le western ultime ? Bon ben après ça, il a dirigé ce sombre crétin de Kevin Costner dans "Un monde parfait", film intimiste destiné à un public coprophage. De semblables exemples, il y en a des tas dans le cinéma, mais vous ai-je dit qu'on pouvait piloter plus d'une centaine d'appareils dans Fighters Anthology, dont certains rarement proposés dans les simulateurs comme le Mirage 5, le B1b, l'Intruder, le Rafale et j'en passe des millions d'autres (bon d'accord, une centaine...) ? Ah oui, on trouvera aussi des prototypes, des trucs jamais vus, comme l'Aurora, et des tas de nouveaux cockpits, de nouvelles campagnes ainsi que des possibilités multijoueur. Bref, toute la petite famille des nouveautés s'est réunie pour dire que grand-père n'est pas grabataire, qu'il a encore des dents et une saine activité lubrique avec la copine Jane's, depuis peu recyclée dans les simulations pointues et de qualité (688i Hunter Killer, Ah64D Longbow), vocation pour laquelle elle semblait prédisposée. Alors, en voyant l'incontestable effort fourni pour ce nouveau pack, on ne peut que regretter la qualité vétuste du moteur de simulation qui, lui, est resté tout aussi irréaliste (avec ses moitiés de cockpits rognés sur les bords et ses pilotes plats) que dans les premiers jours.



Zut, on s'est trompé d'emballage !

Amener Fighters Anthology à l'abattoir est une chose très facile, alors qu'il existe tant de monstres sacrés avec lesquels le comparer, comme EF2000 ou F22 ADF qui volent allégrement et de fort belle façon dans les cieux de la simulation réaliste. Mais ce serait négliger la passion que Jane's a réussi néanmoins à faire passer dans ce jeu, avec un deuxième CD de référence sur l'aviation fourmillant de vidéos inédites, de textes de bonne facture et de caractéristiques extraites des ouvrages encyclopédiques de l'éditeur. Tenez, si on considère que la simulation n'est là que pour accompagner et illustrer la partie culturelle, on tient ici un très bon outil éducatif, et un pack que j'accueillerai sans honte aucune dans ma ludothèque. Il suffit de regarder par le bon bout de la lorgnette.

Bob Arctor



Notre copain le mig 29, entièrement texturé.

- \+ Le deuxième CD, très instructif.
- \+ La compilation indispensable pour les amateurs de la série.
- \+ La richesse du choix des appareils (plus de 100).
- \+ L'éditeur de missions.
- \- La grande pauvreté du moteur.
- \- L'aspect vieillot de l'ensemble.

EN DEUX MOTS

Malgré des nouveautés alléchantes et l'attrait d'une "compilation définitive", on regrettera toujours l'affreux moteur de simulation qui fait de l'ombre à ce qui aurait pu être une référence dans le genre... il y a bien longtemps.



TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
68	70	68

Au-delà des espérances. Au-delà du talent. Au-delà de la souffrance causée par des tacles aux chevilles ou des tendons déchirés. Au-delà des tensions, des coups de gueule à la mi-temps et des frustrations de fin de match. Au-delà du désir de vaincre.

Au-delà des limites,

il y a France 98.

FIFA En Route pour la Coupe du Monde 98. Votre seul but : la qualification.









www.easports.com

Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Nintendo64™ · Windows® 95





- JOUABLE SUR PENTIUM 166 CARTE ACCÉLÉRATRICE 3DFX
- EDITEUR EMPIRE
- DÉVELOPPEUR ROWAN SOFTWARE ANGLETERRE
- TEXTE ET VOIX VF
- NBRE DE JOUEURS 2 EN RÉSEAU ET PLUS PAR MODEM INTERNET SÉRIE OU RÉSEAU LOCAL

Comme Jetfighter 3, Flying Corps nous revient dans une version "complète" mais améliorée tout de même.





Flying Corps Gold

Simulation de vol pour tous joueurs et amateurs de simulations - PC CD-Rom



▲ Décollage d'un avion allemand à 6 heures du mat'. On va bosser tôt, en Teutonie.

Lors de sa sortie, Flying Corps avait de quoi déconcerter plus d'un joueur chauvin. Pas une seule fois, on ne pouvait trouver de références à l'un des deux principaux belligérants. Le Français Iansolo, qui arborait à cette époque (toujours d'ailleurs, non ?) une petite moustache bien taillée "à la française" s'en était offusqué à grand renfort de plaisanteries sur la très perfide Albion et sa horde de révisionnistes aériens. Les pompistes d'avions de chez Rowan ont l'air cette fois de faire amende honorable en admettant publiquement, dans leur jeu, l'existence de l'aviation gauloise. Chouette ! Mais était-ce vraiment la seule raison de nous ressortir, à l'instar du Jetfighter de Mission Studios, une nouvelle version de Flying Corps toute rutilante de chrome, ou serait-ce pour mieux amortir le choc que ne manquera pas de créer le très invisible (pour le moment) Red Baron II qui entend bien reprendre le trône qui lui revient de droit ?

Vol au-dessus d'un nid de coucou

La réponse à cette question angoissante est à la fois oui et non. La présente version de Flying Corps, contrairement à un Jetfighter 3, était tout à fait jouable mais malgré tout en retard sur de nombreux points.

Tout d'abord, ce jeu, sorti il y a un peu plus d'un an, ne comprenait pas d'options pour jouer d'une quelconque façon en réseau. La chose est maintenant réparée, puisque nous allons pouvoir nous éclater dans le grand cirque avec nos petits camarades. Toutes les options de configurations pourront être trouvées pour paramétrer une partie à plusieurs, y compris, et c'est important, la peinture du fuselage, des ailerons et dérivés.

Le graphisme s'est lui aussi amélioré grâce à l'implantation d'un module Direct 3D : les appareils sont superbement rendus, avec les ombres et variations de teintes là où il le faut et quand il le faut. Les terrains eux non plus ne sont pas en reste par rapport à l'ensemble, puisque les bâtiments et engins posés dessus ne dépareillent pas trop. De même, on verra de nouvelles textures apparaître sur les aéroplanes, et les logos posés sur les fuselages ne seront pas noyés dans la confiture indigeste du filtering à tout-va.

Les conditions météorologiques profiteront aussi du relooking total de l'ensemble avec des effets de bruine, superbes lors de vols pendant des petits matins grisâtres. On notera malheureusement le peu d'usage qui a été fait de ces cartes, quant aux explosions et autres effets visuels.

On remarque aussi l'apparition de deux nouveaux venus dans la famille des avions pilotables de Flying Corps : le Fokker DVII teuton et le Spad XIII, un appareil français véloce et maniable. Il sera l'avion privilégié à utiliser lors de la campagne impliquant les glorieuses forces aériennes nationales.

Mais il ne faut pas s'y tromper, l'amélioration qui fera date dans le jeu sera l'éditeur de missions qui figure parmi l'un des meilleurs, tant au niveau de la simplicité d'emploi que de son potentiel pour étendre la durée de vie du produit.

L'éditeur vous permettra de recréer, grâce à un système de "macros", une panoplie d'événements complexes pouvant aller du paramétrage concernant la présence d'un as dans les environs, à la simulation complète d'une escarmouche impliquant le déplacement de troupes au sol. On commence à se rapprocher de ce que devrait être la philosophie du gameplay de Red Baron II.

Bob Arctor



▲ Les décors profitent de la présence d'une carte accélératrice.

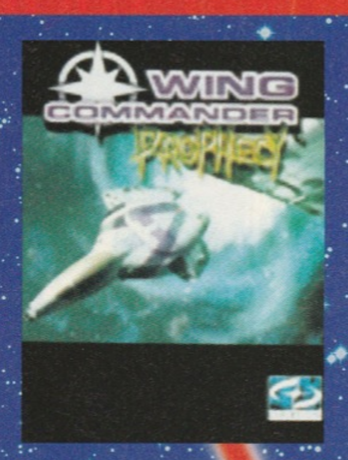
- \+ Les nouveaux avions, la campagne française.
- \+ L'accélération Direct 3D.
- \+ Le jeu en réseau, l'éditeur de missions.
- \- On aurait souhaité plus de missions en "vol instantané".
- \- Peu d'effets profitant des cartes 3D.
- \- Absence de glides pour cartes 3D spécifiques.

EN DEUX MOTS

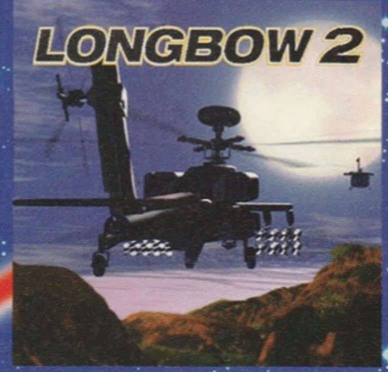
Pour ceux qui veulent acquérir une simulation aérienne se déroulant durant la Grande Guerre, la question ne se pose même pas puisque Flying Corps est le seul sur le marché à tenir la route.

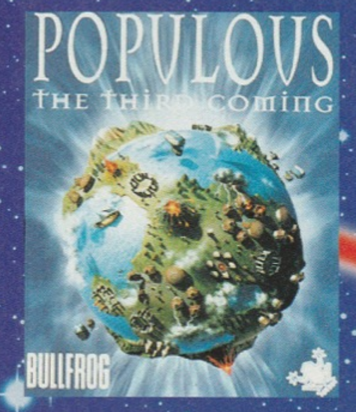


Notre sélection







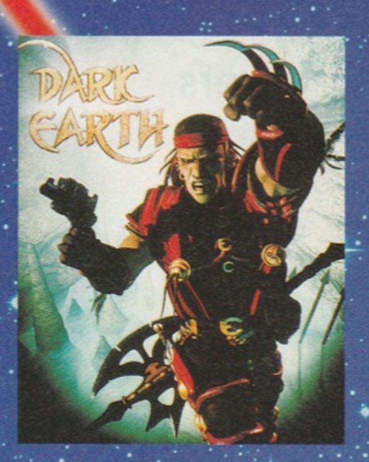












Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 08 36 68 42 68 (2F23 la minute).

Géant. J'ai envie

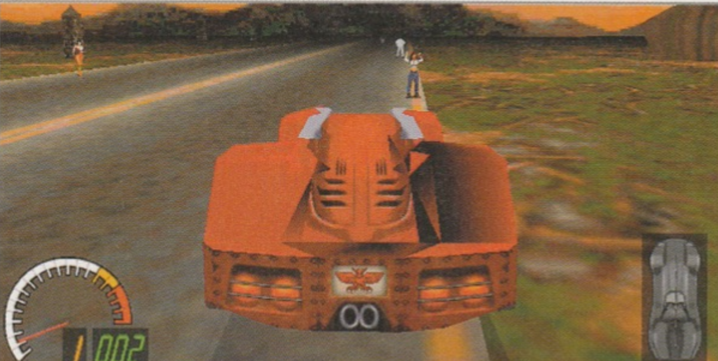
Test bref

Comme tous les mois, nous nous retrouvons avec une petite série de logiciels plus ou moins intéressants, d'autres qui sont complètement inintéressants, voire même irrésistiblement comiques... Bref, voici les brefs !

Carmageddon Splat Pack



Course pour tous joueurs - PC CD-Rom



Le sanglant Carmageddon se rappelle à notre bon souvenir avec de nouveaux circuits encore plus pervers. Si vous n'avez pas eu votre pinte de sang, Splat Pack vous en livrera du tout frais.





Carmageddon s'imposait comme l'innovateur des jeux où tuer c'est gagner, car la réussite y est conditionnée par le nombre de piétons écrasés. Les plus belles tueries vous octroyaient des plus qui vous permettaient de vous élever dans le classement des pilotes. On accédait d'un circuit à l'autre en fonction de cet avancement. En tant qu'add-on, Splat Pack ne change aucune des règles sanguinaires. Il amène dix-huit nouveaux circuits dans quatre environnements différents. Plus vicieux, plus difficiles que ceux du premier soft, vous y trouvez sans nul conteste votre compte de massacre et de parcours hallucinés. Pour y survivre, les voitures ont été boostées. Les engins adverses se sont transformés avec l'apparition de monstres de la route. Grâce à une carte 3Dfx dont l'utilisation est intégrée, la fluidité et le graphisme sont au rendez-vous. Carmageddon y découvre un nouveau souffle qu'on apprécie pleinement.

Kika

JOUABLE SUR **PENTIUM 75 - 8 MO RAM**
EDITEUR **GT INTERACTIVE**
DEVELOPPEUR **SCI**
TEXTES ET VOIX **EN ANGLAIS**
NBRE DE JOUEURS **6**

Grand Theft Auto

Arcade pour tous joueurs - PC CD-Rom









Utilisant la vue du dessus, ce jeu vous offre de jouer aux gendarmes et aux voleurs, eh oui comme à l'école. Vous êtes dans le camp des méchants. Le grand banditisme fait appel à vos services pour des missions de plus en plus importantes. Elles consistent à vous faire parcourir la ville le plus rapidement possible, et de la manière la plus meurtrière. Pour cela, il suffit de faire montre d'un maximum de brutalité en volant des engins motorisés. Si, en chemin, quelques individus, surtout les flics, se jettent sous vos roues, ce n'en est que mieux. Un système de bonus pour monter en grade est mis en place, récompensant vos plus mauvaises actions. Le graphisme comportent de trop nombreux éléments où votre personnage se noie. De plus, la vue du dessus n'est vraiment pas le meilleur des choix. C'est scandaleux de pervertir ainsi nos chers têtes blondes. Nan, je plaisante.

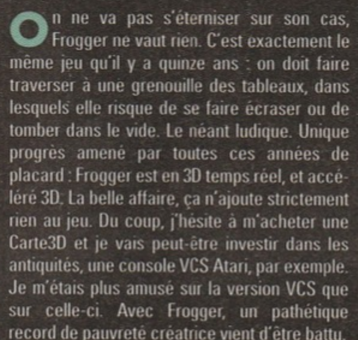
Kika

JOUABLE SUR **PENTIUM 100 - 16 MO RAM**
EDITEUR **BMG INTERACTIVE**
DEVELOPPEUR **DMA**
TEXTES ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **4**

Frogger

Arcade pour pigeons nostalgiques - PC CD-Rom





On ne va pas s'éterniser sur son cas, Frogger ne vaut rien. C'est exactement le même jeu qu'il y a quinze ans : on doit faire traverser à une grenouille des tableaux, dans lesquels elle risque de se faire écraser ou de tomber dans le vide. Le néant ludique. Unique progrès amené par toutes ces années de placard : Frogger est en 3D temps réel, et accéléré 3D. La belle affaire, ça n'ajoute strictement rien au jeu. Du coup, j'hésite à m'acheter une Carte3D et je vais peut-être investir dans les antiquités, une console VCS Atari, par exemple. Je m'étais plus amusé sur la version VCS que sur celle-ci. Avec Frogger, un pathétique record de pauvreté créatrice vient d'être battu.

monsieur pomme de terre



JOUABLE SUR **PENTIUM 133 + CARTE3D**
EDITEUR & DEVELOPPEUR **HASBRO**
TEXTES ET MANUEL **VF**
NBRE DE JOUEURS **1**

Alerte Rouge Mission M.A.D.

Add-on pour inconditionnels autistes – PC CD-Rom





Tester Mission M.A.D. après avoir goûté à Total Annihilation, c'est comme être obligé de mettre des couches alors qu'on sait pisser tout seul. On se sent engoncé dans un truc du passé. Sans déc' je gardais un bon souvenir d'Alerte Rouge. Non, il faut que je sois honnête : le vrai bon souvenir, c'était Command & Conquer. Mais y revenir maintenant me fait l'effet d'une douche froide. C'est plat et c'est chiant. Certes, on peut maintenant utiliser en réseau les unités découvertes dans Missions Taïga. Mais il est un peu tard pour nous faire miroiter la possibilité de nouvelles stratégies. Si stratégies il y a, le problème est qu'on n'a pas envie de les découvrir alors que les copains s'éclatent sur Total A de l'autre côté du couloir. Je sais, il faut beaucoup de courage pour tirer sa révérence alors qu'on est au faîte de sa gloire. Et Westwood a bel et bien loupé le coche. Alors si j'ai un conseil à vous donner, plutôt que de claquer vos sous dans les 18 nouvelles missions, les 7 nouvelles unités et les 100 nouvelles cartes de Missions M.A.D., allongez 100 balles de plus et passez à Total A. Les nouvelles unités et les nouvelles cartes y sont gratos…

Wanda

JOUABLE SUR **PENTIUM 100**
EDITEUR **VIRGIN IE**
DEVELOPPEUR **WESTWOOD**
TEXTES ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **8**

Combat Chess

Jeu d'échecs pour tous joueurs - PC CD-Rom





Animer les pièces du jeu d'échecs dans l'espoir de rehausser l'intérêt du jeu n'a rien de vraiment nouveau. Dans bien des cas, d'ailleurs, c'est l'effet inverse qui apparaît : tout cela rend le jeu obscure, illisible, et éloigne inévitablement de l'intérêt des échecs. Combat Chess, malheureusement, n'échappe pas à cette règle fatale, et même si les pièces fantaisistes sont superbes et bien animées, et la reine sexy à souhait, on retourne bien vite à une vue 2D classique et jouable. En 3D on ne voit rien du tout. Ne reste alors qu'un moteur d'échecs agréable, sans originalité, un mode tutorial peu intéressant et fait à la va-vite, et guère de nouveautés en vue. Un jeu d'échecs comme il en existe déjà tant d'autres, avec un intérêt tout relatif. Si vous cherchez un partenaire vraiment puissant, tournez-vous sans hésiter vers le Virtual Chess II de Titus, et si vous cherchez des outils originaux pour apprendre et progresser, faites un tour du côté de Power Chess de Sierra (le 2 est en cours de développement, d'ailleurs).



Seb

JOUABLE SUR **PENTIUM 90 - 16 MO RAM**
EDITEUR/DEVELOPPEUR **EMPIRE INTERACTIVE**
TEXTES ET VOIX **TESTÉ EN ANGLAIS**
NBRE DE JOUEURS **1**

Maximum Force

Arcade pour tous joueurs – PC CD-Rom





Le tir sur cible humaine est l'unique mamelle de ce soft qui correspondrait davantage à un jeu d'arcade, et encore. Les ennemis sont des acteurs passablement incrustés et tous aux habits similaires, problème de budget sans doute. Les pixels sont tellement énormes que vous pouvez jouer sans lunettes, la différence de définition sera très faible. Au fil de la partie, les terroristes essayent de vous surprendre mais la lenteur de leur mouvement empêche tout effet. Le jeu se traîne sur un petit nombre de niveaux de qualité médiocre. Désespérant. Le pire reste encore la présence de jeunes femmes aux jupes ras la foufoune pour aguicher le client. On touche le fond. Si j'ose dire.

Kika



JOUABLE SUR **PENTIUM 75 - 16 MO RAM**
EDITEUR **ATARI GAME CORP.**
DEVELOPPEUR **MIDWAY HOME ENTERT.**
TEXTES ET VOIX **VO**
NBRE DE JOUEURS **2**

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joystick !

N°75



- **Tests :** Creatures, Dawn in the Dump, Clandestiny, Age of Rifles, Close Combat, Gene Wars, Zork, Sherlock II, Hexen Mac, A10 Cuba Mac...
- **Sur le CD :** Gene Wars, Bug, Deadline, Diablo, Road Rash, Incredible Machine, Monthy Python, Quake...
- **Soluces :** Normality, The Settlers 2.

N°76



- **Tests :** Tomb Raider, Screamer 2, Daggerfall, Warcraft II, Pandora, Spycraft, Rama.
- **Sur le CD :** Diablo, Hunter Hunted, Nascar 2, Screamer 2, Tomb Raider, Pinball 2.
- **Dossier :** Quel modem choisir ?
- **Soluces :** Zork Nemesis, Baphomet.

N°77



- **Tests :** Alerte Rouge, The Darkening, Larry 7, Master of Orion, Harvester, Monthy Python...
- **Sur le CD :** Alerte Rouge (tournante), Jetfighter III, Nascar, Terminal Velocity...
- **Dossier :** Upgrader son PC.
- **Soluces :** Daggerfall

N°78



- **Tests :** Diablo, MAX, Power F1, Blood & Magic, Plutonium Pack (Duke Nukem 3D)...
- **Sur le CD :** Sega Rally, Daggerfall, F22, Destruction Derby 2, FIFA 97, Lighthouse...
- **Dossier :** Les cartes 3D.

N°79



- **Tests :** Flying Corps, Sim Copter, Harpoon Classic 97, Sega Rally, Amber, A-10 Cuba...
- **Sur le CD :** Vado, Skynet, Blam ! Machinehead, Magic The Gathering...
- **Dossier :** Nanotechnologie.
- **Guide :** Creatures (1[re] partie)

N°80

- **Tests :** Pod, Theme Hospital, G-Nome, La Cité des enfants perdus, Ripper sur Mac...
- **Sur le CD :** Flying Corps, IF22 Air Superiority Fighter, MDK, Ecstatica 2, Advanced Civilization...
- **Dossier :** MMX
- **Guide :** Creatures (2[e] partie), Tomb Raider

N°81



- **Tests :** Comanche 3, Missions Taiga (Alerte Rouge), MDK, Titanic, Nine, Kick Off 97
- **Sur le CD :** Atlantis, Theme Hospital, Tomb Raider, Jedi Knight
- **Dossiers :** Media GX, Web TV
- **Guide :** Down in the Dumps

N°82



- **Tests :** Moto Racer, Darklight Conflict, The Last Express, Need for Speed 2, Lost Viking 2...
- **Sur le CD :** Comanche 3, Pod, GT Racing 97, Command & Conquer...
- **Dossier :** K6.
- **Guides :** Spycraft, Leisure Suit Larry 7.

N°83



- **Tests :** Dungeon Keeper, Ecstatica 2, X-Wing Vs Tie Fighter, Interstate '76, Atlantis, GT Racing 97, Pandemonium
- **Sur le CD :** WipEout 2097, Outpost 2, Bust A Move 2, Bomberman
- **Guide :** Theme Hospital

N°84



- **Tests :** X-Com 3 Apocalypse, WipEout, Capitalism, Carmageddon, Pro Pinball:Timeshock!, 688 i Hunter Killer...
- **Sur le CD :** LBA 2, Moto Racer, Jack Nicklaus 4, Need for Speed 2...
- **Guide :** Interstate '76, Dragon Lore 2, X-Wing vs Tie Fighter
- **Soluces :** The Last Express, Mercenaries

N°85



- **Tests :** Dark Colony, Resident Evil, Extreme Assault, WorldWide Soccer, Atomic Bomberman, Trucks, No Respect...
- **Sur le CD :** Pod, F-16 Fighting Falcon, Imperialism, Shadow of Empire, Sand Warrior, Dark Colony, Formula 1...
- **Guide :** Dungeon Keeper
- **Soluces :** Ecstatica 2, Lighthouse, Bermuda Syndrome

N°86



- **Tests :** Riven, Total Annihilation, Dark Reign, Shadows of Empire, Fun Tracks, Shadow Warrior, Take No Prisoners...
- **Sur le CD :** G-Police, Barrage, Constructor, Buccaneer, Dungeon Keeper, Hardcore 4x4, Hexen 2, The Last Express...
- **Guide :** Heroes of Might & Magic 2 (1[re] partie)
- **Soluces :** Atlantis

N°87



- **Tests :** Jedi Knight, Dark Earth, Flight Simulator 98, Age of Empires, Overboard, NHL 98, Incubation, Sub Culture...
- **Sur le CD :** Close Combat 2, Sub Culture, 7th Legions, Blood Bath, Carmageddon Splat Pack, International Rally Championship...
- **Guide :** Heroes of Might & Magic 2[e] partie.
- **Soluce :** LBA 2

Il ne vous reste presque plus rien à faire, on vous a sérieusement mâché le travail : prenez un stylo, notez votre nom et votre adresse, faites des petites croix, et paf ! vous recevrez les anciens numéros de Joystick que vous souhaitez.
Évidemment, il faut aussi envoyer un chèque. Désolé. Remplissez-le à l'ordre de Joystick, sachant qu'il vous en coûtera 42 francs par numéro (35 francs + 7 francs de frais de port), et 45 francs par numéro (38 francs + 7 francs de frais de port) à partir du N° 84 de Joystick.
Envoyez le tout à :

JOYSTICK
SERVICE VPC
BP21 - 10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

....

Code Postal /_/_/_/_/_/

☐ N°75 ☐ N°76 ☐ N°77 ☐ N°78 ☐ N°79

☐ N°80 ☐ N°81 ☐ N°82 ☐ N°83 ☐ N°84

☐ N°85 ☐ N°86 ☐ N°87

Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

Argh, et dire que cette rubrique arrive juste après la ribambelle des jeux de Noël. C'est couru d'avance : tout le monde va s'en tamponner grave de grave. Je ferais aussi bien de vous parler de mes vacances en Bretagne ou de faire de la pub pour ma copine graphiste qui cherche du boulot. Tiens, c'est pas bête ça, je vais vous parler de ma copine Béa. Ça vous remontera peut-être le moral de savoir qu'il existe des nanas mignonnes, intelligentes et qui savent se servir d'un ordinateur. Et disponibles en plus. Vous imaginez ? Allons bon, je crois bien que je parle dans le vide. Vous avez les mirettes encore pleines des F1 Racing, F-22, Myth et autre Blade Runner que vous venez de mater à vous en choper une conjonctivite. Pfuit. C'est à vous décourager de bosser, ces histoires-là. Enfin, voici une petite sélection des meilleurs titres à paraître en décembre dans les différentes gammes budgétaires. En janvier, quand la folie des jeux à 300 balles vous aura laissé plus tondus qu'un Bob Arctor venant de payer ses droits de succession, vous reviendrez peut-être vers moi, honteux et confus, cherchant le réconfort de ce pour quoi je me bats parfois en vain : les valeurs sûres.

BUDGET

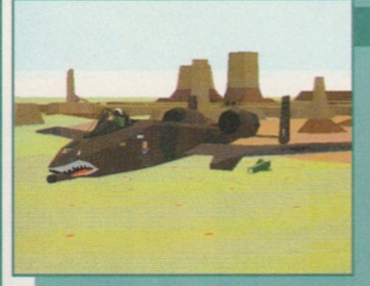
PAR MATHILDE REMY

DAGGERFALL

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F, PENTIUM 100

S'il existait un label "budget de l'année", Daggerfall l'emporterait haut la main. À 99 F ! Vous imaginez ? À peine plus d'un an après sa sortie. Ça devrait presque être obligatoire. Aujourd'hui encore, alors que tout le monde attend avec impatience Battlespire, Daggerfall reste le meilleur jeu de rôles sur PC, la référence, le modèle. J'irai même plus loin : Daggerfall est actuellement le SEUL bon jeu de rôles sur PC. Un monde gigantesque, une liberté d'action totale avec multiples quêtes principales et secondaires, une masse ahurissante de détails, une tripotée de guildes et de sociétés secrètes, 8 races, 18 classes de personnages, 8 compétences de base et 28 annexes : la durée de vie de Daggerfall est proprement monstrueuse. Son seul défaut, remarqué en novembre 96, je dis bien le seul, était les nombreux bugs de programmation. Mais aujourd'hui, tous les patchs qui vont bien ont été développés et le jeu frôle la perfection. Alors stop. Ne réfléchissez plus. Enfilez un manteau en vitesse et foncez dans le magasin le plus proche.





A-10 CUBA

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F, PENTIUM 90

Encore un titre d'exception avec ce simulateur d'A-10, avion américain d'appui au sol et de bombardement tactique. Malgré un graphisme polygonal assez rebutant au premier abord, ce jeu arrive à recréer à la perfection toutes les conditions de la réalité. S'il peut surprendre les amateurs de duel aérien, il réserve bien d'autres satisfactions, comme celle de réussir à rentrer à bon port avec une aile en moins, ou de voler à la Star Wars dans le lit d'une rivière pour surgir de derrière une colline à l'assaut d'un peloton de chars apeurés… Bref, A-10 Cuba reste sans conteste l'un des meilleurs simulateurs militaires, à l'égal de SU-27 Flanker et de EF 2000.

STEEL PANTHERS II

GAMME GOLD RESERVE DE MINDSCAPE, 99 F, PENTIUM 90

Wargame à l'échelle semi-tactique, Steel Panthers II est le wargame des wargames, surtout si vous aimez les blindés. Multiples systèmes de tours avec phase de tir d'opportunité, élévations sur le terrain, lignes de vue, repérage… et éditeur de missions : Steel Panthers II est un produit complet dont le point fort est de posséder une énorme base de données sur toutes les armées (blindés et troupes) de 1940 à nos jours. Et même après, puisque les développeurs ont poussé le vice jusqu'à imaginer des armées jusqu'en 2010. Bref, encore un titre unique et excellent.



BATTLEGROUND : WATERLOO

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F, PENTIUM 90

18 juin 1815 : rencontre au sommet entre Napoléon et Wellington. Battleground : Waterloo s'inscrit dans la lignée des deux autres Battleground d'Empire. S'il n'a pas été testé dans Joystick au moment de sa sortie, c'est qu'il suffit de se reporter aux tests des deux précédents Battleground pour savoir à quoi s'attendre pour celui-ci : reconstitution historique scrupuleuse, moteur de combat excellent, reliefs pris en compte, unités simples et claires. De plus, si vous venez d'acheter Prelude to Waterloo, vous pouvez importer les résultats de vos campagnes dans Waterloo. Ah, j'allais oublier : un des grands intérêts du jeu réside dans la superbe documentation qui accompagne le CD (cartes, posters, brochures, etc.). Un conseil donc : soupesez bien la boîte avant d'acheter.



RALLY CHAMPIONSHIP

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F, PENTIUM 120

Quel sens de l'à-propos chez Ubi : International Rally vient de sortir, alors hop ! On nous balance l'ancêtre en petit prix. Enfin, ancêtre c'est vite dit : le 2 apporte quelques améliorations appréciables comme la possibilité de sortir de la piste, ou plein de nouveaux circuits, mais ni le moteur, ni le réalisme, ni le plaisir de jouer n'ont changé. Et c'est l'essentiel. Rally Championship reste une excellente simulation de rallye sur tous les terrains et par tous les temps sur 400 km de pistes anglaises.



MECHWARRIOR 2

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F, PENTIUM 90

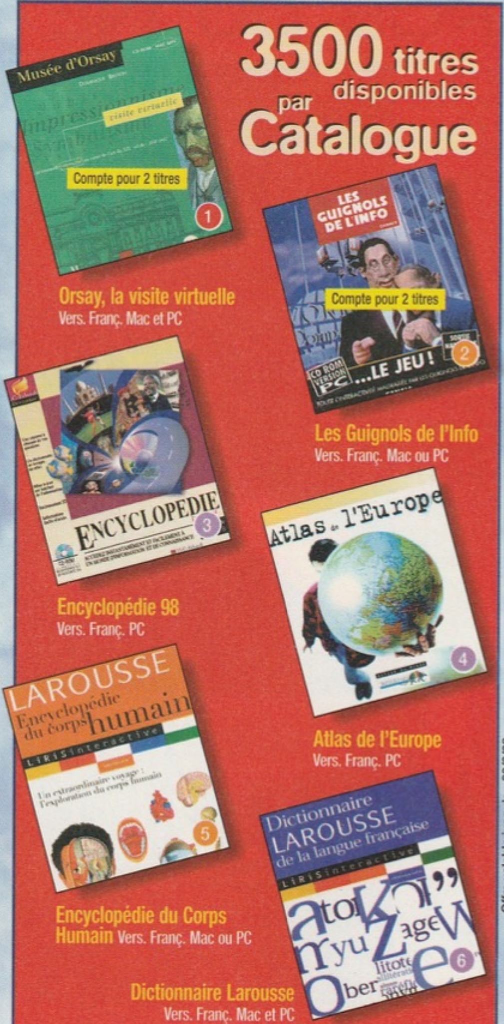
Troisième titre de légende de cette sélection, MechWarrior 2 et son atmosphère unique se sont imposés comme la référence absolue du Battletech. Ambiance chevalerie d'antan remise au goût du jour, ou plutôt du futur : missions de destruction, de sauvetage, d'encadrement… Vous gravissez les échelons au sein de votre clan en défendant sa cause sur tous les fronts. Depuis deux ans, MechWarrior a été développé pour toutes les technologies 3D, bundelisé avec la quasi-totalité des cartes 3D. Si vous avez tout de même réussi à passer à côté, eh, la chance vous sourit.





Vous pensez multimédia, bienvenue au Club !

La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM, CD-I et Jeux pour Consoles



1 Orsay, la visite virtuelle Vers. Franç. Mac et PC
2 Les Guignols de l'Info Vers. Franç. Mac ou PC
3 Encyclopédie 98 Vers. Franç. PC
4 Atlas de l'Europe Vers. Franç. PC
5 Encyclopédie du Corps Humain Vers. Franç. Mac ou PC
6 Dictionnaire Larousse Vers. Franç. Mac et PC










07 Radio FM Vers. Franç. PC
08 Tout pour la Musique vol.2 Vers. Franç. Mac et PC
09 Ciné Movies 95 N°1 Vers. Franç. PC
10 Le Monde de Pasteur Vers. Franç. PC
11 Test de QI Vers. Franç. PC
12 Mitterrand 1916-1996 Vers. Franç. PC
13 Dictionnaire Vivant Multi. Vers. Franç. Mac et PC
14 Encyclopédie de la Sexualité Vers. Franç. PC
15 Print Artist 3.0 Vers. Franç. PC
16 Time Gate, le Secret des Templiers Vers. Franç. PC
17 100 Jeux vol. 3 Vers. Franç. PC
18 F14 Tomcat Not. Franç. PC
19 Predator Not. Franç. PC
20 Chaos Control Vers. Franç. PC
21 Alien Virus Not. Franç. PC
22 L'Univers du Jeu Vers. Franç. Mac et PC

OFFRE EXCEPTIONNELLE












23 Raven Project Vers. Franç. PC
24 Crusade Vers. Franç. PC
25 The Hive Vers. Franç. PC
26 Alone in the Dark 1 Vers. Franç. PC
27 Alone in the Dark 2 Vers. Franç. Mac ou PC

Offre valable jusqu'au 30/6/98











28 Alone in the Dark 3 Vers. Franç. Mac ou PC
29 Prisoner on Ice Not. Franç. PC
30 A4 Network Vers. Franç. PC
31 Solar Crusade Vers. Franç. PC
32 Cyberspeed Vers. Franç. PC
33 Mean 18 Not. Franç. PC
34 Spaceship Warlock Vers. Franç. Mac et PC
35 Destruction Derby 2 Vers. Franç. PC
36 Turrican 2 Vers. Angl. PC
37 Diplômes et Certificats Vers. Franç. PC
38 Voiture de Rêve Vers. Franç. PC
39 L'Origami ou les Pliages malins Vers. Franç. PC
40 Tests de Recrutement Vers. Franç. PC
41 Votre Correspondance Vers. Franç. PC
42 Réussir son Code de la Route Vers. Franç. PC
43 Votre Avenir, grâce à la Géomancie Vers. Franç. PC
44 Les Pâtes et la cuisine Italienne Vers. Franç. PC
45 La Gym Vers. Franç. PC
46 Mon Balcon Fleuri Vers. Franç. PC
47 250 Jeux Windows Vers. Franç. PC
48 Cyber Factory N°2 Vers. Franç. PC
49 Le CD de Noël Vers. Franç. PC
50 Cinémovies N°2 Vers. Franç. PC
51 Cyber Factory vol. 1 Vers. Franç. PC



Pour en savoir plus sur le Club :

- PAR TELEPHONE : DE FRANCE 0 836 670 505 (1,49 F/mn)
- PAR TELEPHONE : DE L'ETRANGER 333 20 14 25 03
- PAR MINITEL : 3615 CECD (2,23 F/mn)
- PAR INTERNET : http://www.cdclub.com








3500 titres disponibles sur catalogue

Art & Musique · Culture · Education · Eveil · Jeux · Loisirs · Professionnel · Science & Nature · Adultes

52 Réalisez vos Etiquettes Vers. Franç. PC
53 Virtuellement Vôtre Vers. Franç. PC
54 Toute la Collection Privée Vers. Franç. PC
55 Méga Famili Vers. Franç. PC
56 1000 Questions de Culture Générale Vers. Franç. PC
57 2400 Photos Vers. Franç. Mac et PC
58 2500 Textures Vers. Franç. Mac et PC
59 Drivers pour Windows Vers. Franç. PC
60 8250 Cliparts Vers. Franç. Mac et PC
61 2000 Polices de Caractères Vers. Franç. Mac et PC
62 Les Secteurs qui recrutent Vers. Franç. PC
63 Tenter votre chance ailleurs Vers. Franç. PC

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : des titres, des infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CD-ROM Gratuits,** en accumulant des points cadeau !
- **Un choix exceptionnel** constamment réactualisé : 3500 titres présentés dans notre catalogue.
- **Toute la production multimédia française** + tous les "Best Sellers" américains !
- **Une garantie d'économie :** chaque CD-ROM acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **réduction supplémentaire jusqu'à -10 %** sur un second CD-ROM.
- **Une livraison encore plus rapide** en commandant par **téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

BON D'ESSAI GRATUIT

JK1297

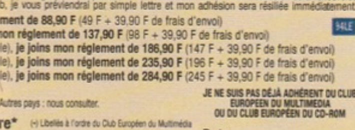
A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) CD-ROM que je choisis :
1er N°
2e N°
3e N°
4e N°
5e N°
Attention : Certains titres comptent double

1er Cadeau : 30 jours d'abonnement Gratuit à Infonie + Internet, connexion illimitée

2e Cadeau : Un Range CD-ROM

3e Cadeau : Un Cadeau surprise si je réponds sous 8 jours



Je possède un ☐ Mac ☐ PC
Je possède un modem : ☐ Oui ☐ Non

Envoyez-moi le(les) CD-ROM dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mes 3 cadeaux gratuits. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 CD-ROM au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre CD-ROM ou pas de CD-ROM du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

- ☐ **Je choisis 1 CD-ROM,** (hors compte double), **je joins mon règlement de 88,90 F** (49 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 2 CD-ROM,** (ou 1 CD-ROM compte double), **je joins mon règlement de 137,90 F** (98 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 3 CD-ROM,** (ou 1 CD-ROM + 1 CD-ROM compte double), **je joins mon règlement de 186,90 F** (147 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 4 CD-ROM,** (ou 2 CD-ROM + 1 CD-ROM compte double), **je joins mon règlement de 235,90 F** (196 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 5 CD-ROM,** (ou 3 CD-ROM + 1 CD-ROM compte double), **je joins mon règlement de 284,90 F** (245 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20F

94LE

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. Autres pays : nous consulter.

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ CB N° ________ Expire le ____
☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° ________

(MAJUSCULES SVP) ☐M. ☐Mme. ☐Mlle.
Nom ________ Prénom ________
Né(e) le ________ Tél ________
Adresse ________
Code Postal ________ Ville ________

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA OU DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Date ________

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30/6/98. Photos non contractuelles.

Multimédia Concept International - RCS Roubaix-Tourcoing B 413 579 129 - SNC au capital de 100.000 F - 245 Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq - Tél : 0.836.670.505

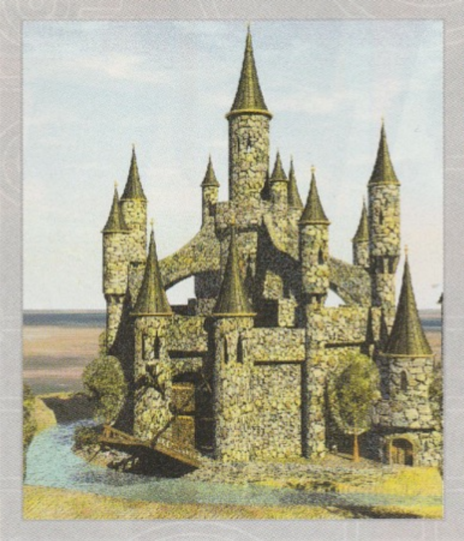
Vous avez déjà remarqué : les jeux trichent. Ben ouais, dans le moindre petit jeu de voitures, il suffit de perdre pour que les autres caisses se mettent à ralentir pour nous attendre. Inversement, quand on est surpuissant, la routine d'IA à la con se sent pousser des ailes. Tout ça pour dire qu'en réseau, avec de vrais humains qui puent, y'a plus de triche possible. Enfin presque. Ce mois-ci, une odeur de gomme brûlée a envahi la rédaction avec des titres déments en réseau comme F1RS, Screamer Rally ou TOCA. Ultima Online voit se profiler à l'horizon un concurrent développé par Sony, Everquest et Meridian 59 fait peau neuve. Et comme toujours, tout plein de niouzes sur nos jeux réseau préférés. Ah, j'allais oublier: FT nous gonfle.

IANSOLO

Des nouvelles des héros du Net

On vous a bien bassinés avec Heroes of Might and Magic 2, l'un de nos jeux de stratégie par tour préférés. Vous savez déjà qu'on peut y jouer par Internet, notamment grâce à la Ligue francophone de Heroes 2 : http://www.mygale.org/00/dragons animée par François Dragons Eudier. Sachez en outre que sir Phraid a créé le Championnat de Heroes 2 par équipes (CHE) qui, au lieu de faire se rencontrer les joueurs individuellement, permet de gérer des équipes avec des combats individuels et de faire la révolution en fumant des cigares gros comme des bâtons de chaise. Toutes les infos sont sur la page : http://www.infonie.fr/public_html/phraid. Rappelons enfin que de nombreuses cartes pour Heroes ont été conçues par les joueurs, on en a mis sur nos CD et on peut en récupérer sur le Net.



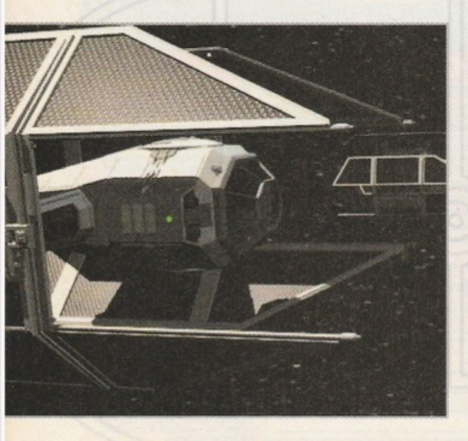


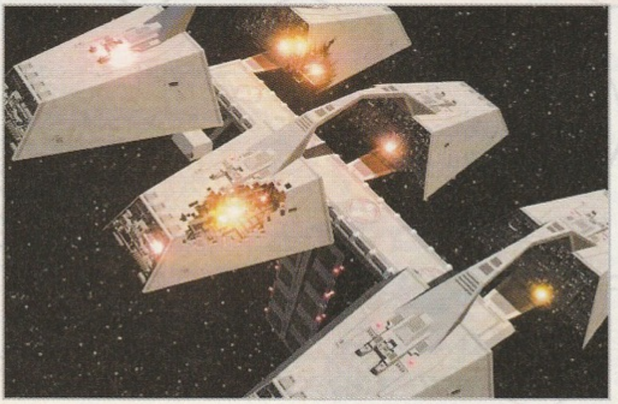


Des nouvelles de l'Empire

Pour vous faire baver, quelques photos du futur data-disk Lucas pour XvT: Balance of Power. Voir aussi le test du Stellar Mission Pack dans ce numéro. Il faut bien reconnaître que malgré toutes les critiques à l'encontre de X-Wing Vs Tie Fighter, les simulateurs de combats spatiaux dignes de ce nom ne courent pas la galaxie (hein? Wing Commander V?). Jouer à X-Wing Vs Tie Fighter en réseau local (salle de jeu en réseau) est une expérience incroyable. Sur Internet, le résultat est nettement plus aléatoire. Ce n'est pas une raison pour ne pas vous présenter la LFXVT (Ligue française de XWing VS Tie Fighter) qui organise de véritables tournois et championnats pour les fans de StarWars. Pour s'inscrire, il faut d'abord être membre de la LFJR: http://lfjr.club-internet.fr/ puis aller sur: http://www.lfjr.club-internet.fr/lfxvt/index.html.
Un premier tournoi a déjà eu lieu, un second est en préparation. Des règles originales ont été créées pour la circonstance : système de monnaie permettant l'achat de vaisseaux amiraux, de plates-formes pour garder les planètes et ainsi assurer le revenu de celles-ci, d'usines pour bénéficier de ristournes... Une dimension stratégique aussi avec la possibilité d'embaucher des espions. La ligue regroupe une quarantaine de pilotes dont certains sont bien classés dans le classement mondial. Les combats ont lieu du jeudi au samedi soir et généralement les rencards se font sur ICQ à partir de 22 heures. Vous pourrez joindre le maître de jeu Marave (uin: 1892041) ou son fidèle adjoint Maniak (338827) ou l'un des chefs d'escadrons: Skywalk (345047) ou Arcamis (935279). Et après ça, ne venez plus me dire que la Force n'est pas avec vous.









Des nouvelles sur le front de Quake

Et voilà, emporté par mon enthousiasme pour vous parler de Quake "l'ambianceur" trop souvent éclipsé par un Duke vieillissant, j'ai raconté n'importe quoi. Le channel IRCnet pour les fondus de Quake est bien: #quake-fr avec un tiret. La finale du QDAY2 en Hollande s'est jouée contre des Hollandais, non pas des Suédoises, c'est d'ailleurs bien dommage.

Du 7 au 9 novembre s'est déroulé le "French Clan Meet 1" réunissant 69 participants. C'était la première fois qu'un rassemblement aussi ambitieux était organisé et il faut bien reconnaître que c'était un peu le bordel. Néanmoins, l'expérience a été concluante et les quakers français sont bien décidés à poursuivre. Pour plus d'infos sur ce week-end, les pages de Mondo et Vortex: **http://www.esiee.fr/~mondon/frenchcm.html**
http://www.h3d.com/vw1666

L'ami Drizzt nous a concocté une superbe page francophone sur Quake, celle du clan F4F. Dites-lui donc ce que vous en pensez :
http://www.citeweb.net/f4fclan
Rappelons que la SwissCon 97 aura lieu du 19 au 21 décembre. Infos auprès de: **estelle. le_renard@devinci.fr**

En espérant que Mygale ne sera plus aussi souvent en rade, une autre URL pas piquée des vers sur Quake:
http://www.mygale.org/~quakefr/html

Le monde de Quake s'agrandit.

Allez, les Quakers affamés, voilà de la chair fraîche pour vous, de la chair au super-pouvoir. Les x-men passent à Quake sous l'impulsion commune de Zéro Gravity et Marvel Interactive. Face aux clones de ses super-hommes, la partie s'annonce difficile. Pour les impatients, une démo est sur le CD de Joy. Sur le site http://www.x-men.com, vous trouverez tous les détails.



TELEX

Les nanas ne sont pas légion sur le Net pour qu'on ne parle pas d'elles lorsqu'elles créent un site. La place Cyber de Carole, un site sur les jeux vidéo donc http://www.mygale.org/10/lpc

TELEX

Les dernières nouveautés sur l'upgrade (voir notre article) de Meridian 59 http://www.infologo.ch/jeu_mer1.htm

TELEX

Deux de nos lecteurs vous proposent de participer à la création de mondes on-line propres et sans pollution. Aidez-les à contruire les îles paradisiaques au http://www.micronet.fr/~carl/ ou le monde oublié: http://www.chez.com/grog/

Nouveau patch

La version 1.1 du patch pour Total Annihilation est disponible depuis peu. Eh oui, nous n'avions en fait que la bêta. Alors, si votre jeu porte la mention "1.1bêta" sur la page de garde au démarrage, précipitez-vous pour uploader le patch qui est sur le CD de Joystick ou sur site de cavedog (www.cavedog.com puis cliquer sur Total Annihilation). Les quelques nouvelles fonctionnalités sont expliquées sur place.

Total Annihilation Alliance ethnique

Cavedog a confirmé la réalisation imminente d'un patch autorisant le mélange, dans une partie multijoueur, de protagonistes humains et dirigés par l'ordinateur. Surveillez donc le site de Cavedog cité plus haut.

Warbirds 2.0

La Société interactive Magic est très heureuse de vous annoncer la "mise en ligne" de son nouveau bébé: Warbirds 2.0, dont le prédécesseur a été un monstre du jeu online pour les amateurs de simulations de vol. La raison de la refonte entière du moteur de ce jeu pour PC et Macintosh est due aux demandes incessantes des joueurs lassés de s'affronter au-dessus de terrains plats surmontés de pyramides jouant le rôle ingrat des montagnes. Tous les renseignements au http://www.icigames.com/

Frustration Online

Electronic Arts USA a annoncé que plus de 60 000 exemplaires d'Ultima Online ont été vendus depuis le 25 septembre dernier, à tel point que les revendeurs anglophones commencent à recevoir des menaces de mort venant des joueurs frustrés. Malgré la promesse d'une réimpression du titre à 80 000 exemplaires ainsi que l'approvisionnement des magasins dans les prochaines semaines, Pomme de terre vient de s'acheter un flingue.





Totalement plus d'unités

Chris Taylor, l'auteur de Total Annihilation, a posté dans les pages Web des fanatiques consacrées à son jeu, un moyen d'outrepasser la limitation des 200 unités maximum autorisées pour chaque joueur. L'astuce consiste à posséder une version 1.1 (patch disponible dans le CD Joystick du mois dernier ou sur www.cavedog.com) et de créer un fichier avec un éditeur de texte appelé "totala.ini" dans lequel vous insérerez la ligne suivante : "maxunits=xxx" (xxx étant le nombre maximum souhaité dans un maximum de 500 unités). L'astuce marche pour le jeu en réseau, l'hôte devant au préalable faire la bidouille chez lui. Chris Taylor déconseille toutefois l'utilisation de cette astuce pour les bécanes possédant moins de 32 mégas de RAM et recommande de ne pas trop tenter le diable en jeu réseau.

7...,8...,9...TEN

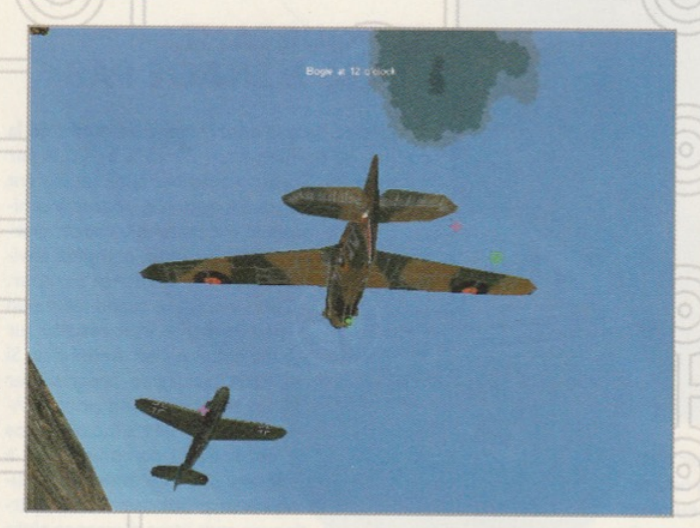
Les joueurs abonnés de Ten (Alter-Ego de Kali) ont depuis peu la possibilité de jouer à Nascar Racing 2 de Papyrus. Les courses se déroulant sur 16 circuits comprendront une vingtaine de participants. Ten affirme que leur système informatique est parfaitement capable de pouvoir faire tourner des courses simultanément par "douzaines". Le chiffre 1 serait-il un multiple de douze ?

LORSQUE LES GRANDS GÉNIES SE RENCONTRENT

Le PDG de 3D realms, la boîte qui a développé Duke Nukem, répète à qui veut l'entendre (jusqu'à en truffer ses fichiers.plan) qu'ils (eux) jouent à Total Annihilation au boulot jusqu'à des heures que la morale réprouve et qu'ils "n'avaient pas eu une bonne raison de demeurer scotchés au bureau comme ça depuis bien longtemps". J'ai toujours aimé penser que Duke Nukem votait ARM.

FIGHTER ACE

Dans le petit monde des simulations de vol online, le meilleur est encore à venir. Prenant à contre-pied ses concurrents les plus anciens tels que Warbirds et Air Warrior, Microsoft Fighter, développé par la société VR-1 (spécialisée dans le jeu online de masse), va pouvoir faire participer une centaine de joueurs dans la même arène aux graphismes très soignés. Tous les renseignements au http://www.vr1.com/sneak/fighterace/index.html



GANA LA GROSSE CREVURE

Nos amis Gana et Casque Noir sont des crétins notoires. Invoquant l'excuse bidon de devoir partir au plus vite en vacances (manger de la Canadienne pour Gana et des boîtes de six Chicken Mac Nuggets pour Casque, qui est célibataire), ces abrutis ont tenu à terminer le CD-Rom de ce mois-ci dans les temps qui leur étaient impartis. Pour mémoire, ces deux gars-là, ils sont pas des foudres de ponctualité et on les aura déjà vus retarder la gravure de quelques heures pour rajouter un tetris Direct-X ou un truc bidon du même genre. Ben là non, pas moyen de les faire tenir jusqu'au 14 novembre, date à laquelle sera distribuée de façon gratuite la première des nouvelles unités mises à la disposition des joueurs à fréquence hebdomadaire sur le Web de cavedog (www.cavedog.fr). La nouvelle unité se trouve être un canon antiaérien du côté ARM (niveau technologique 3) qui permettra enfin de repousser les assauts des joueurs les plus bourrins.

F1 RA

SIMULATION

Si la meilleure simulation de Formule 1 jamais programmée s'avère déjà formidable en solo, elle devient réellement extroadirnaire dès lors que vous vous lancez dans les parties multijoueur. Attention toutefois, "extraordinaire" ne signifie pas forcément exempt de défauts.

FISHBONE



Maintenant que vous avez joué de nombreuses heures à F1 Racing tout seul dans votre coin, vous mourez sûrement d'envie d'humilier de potentiels adversaires humains dans d'inoubliables parties multijoueur (liaison série, modem, IPX). Rien de plus normal, cela fait deux semaines que nous le faisons à la rédaction (hé hé, alors Casque, tu t'es entraîné à Monaco ?). Mais vous devez néanmoins savoir quelques petites choses avant de vous lancer dans le vif du sujet. Tout d'abord, inutile de vous dire que vous devrez connaître parfaitement le circuit sur lequel vous allez tourner. Tel virage se passe à telle vitesse, tel freinage doit se déclencher dès que vous dépassez un repère visuel précis, cette portion est l'endroit idéal pour dépasser, etc. Connaître le tracé sur le bout des doigts, c'est déjà la moitié du boulot accompli. Ensuite, vous devrez choisir si vous désirez créer une course avec uniquement des joueurs humains ou avec des voitures contrôlées par l'IA. Dans le premier cas, vous pourrez tenter de valider les pannes et autres dégâts sur les voitures en vous mettant en mode professionnel ou expert. Cela obligera les autres joueurs à ne pas jouer les kamikases au premier virage suivant la ligne de départ (n'est-ce pas lansolo !), car la perte ne serait-ce que de l'aileron avant signifie un retour obligatoire aux stands. Par contre, dans la deuxième optique (avec des voitures contrôlées par l'ordinateur), mieux vaut rester lâche et se rendre invincible en se mettant au niveau amateur. En effet, c'est un peu bête de vous retrouver hors circuit au bout de dix secondes parce que vous n'aurez pas su éviter l'embouteillage de la première chicane. Surtout que les voitures de l'ordinateur vous dégagent facilement, mais que l'inverse n'est pas vrai. Regarder les autres tourner, c'est marrant cinq minutes, mais bon.

ET POURTANT, JE LES MÉNAGE PAS

Choisissez bien le pourcentage de durée de la course, ce dernier allant de 25 % à 100 % par écart de 25. Si vous souhaitez faire seulement un quart de la distance normale, pensez à diminuer la quantité d'essence que vous emporterez. En généralisant, comptez environ trois litres d'essence par tour. Cela vous laisse quand même un peu de marge, et le résultat sur les chronos est immédiat. Si vous décidez de programmer un arrêt au stand pour ravitailler, pensez à indiquer vos choix avant de commencer à jouer, cela vous évitera de mauvaises surprises comme de repartir avec cent litres d'essence alors qu'il ne vous reste plus que dix tours à parcourir. Ne vous moquez pas, c'est du vécu. De même, la gestion des pneus revêt une importance capitale. Si la distance à parcourir est longue, mieux vaut tabler sur des pneus C avec un changement de train pendant la course plutôt que sur des gommes plus dures. Suivant votre conduite, ces pneus résistent environ une vingtaine de tours avant de se dégrader. Si le nombre de tours est réduit (dans les 20, 25), il peut également s'avérer judicieux de tenter de monter des pneus de qualification, quitte, une fois de plus, à faire un arrêt au stand. Mieux vaut réserver cette tactique pour les tracés peu exigeants (avec peu de virages) comme Monza (oubliez Monaco). Voilà, on espère que ces quelques petits trucs relevés sur le terrain vous aideront à briller en société. Dans tous les cas, F1 Racing est un jeu absolument fabuleux pour les parties en réseau. Toutefois, au-delà de trois joueurs, le tableau se noircit quelque peu

CING



et certains désappointements guettent les cyber-pilotes. Effectivement, en deçà d'un réseau carburant à 100 Mo par seconde, des effets de lag dignes de ceux rencontrés avec POD se font sentir. Les voitures avancent par à-coups et ne sont pas là où l'on croit qu'elles se trouvent. Ainsi, il ne sera pas rare de percuter une voiture située en réalité à dix mètres de vous, ce qui est particulièrement agaçant, avouez-le. D'après les programmeurs de F1 Racing, ce problème ne peut être résolu et il faudra donc vivre avec. S'il fallait faire un reproche à ce petit bijou de programmation, ce serait donc celui-là. Pour le reste, vous savez à quoi vous en tenir. F1 Racing est LA simulation absolument incontournable, un chef-d'œuvre, le top.

F1 RACING SIMULATION EST FABULEUX POUR LES PARTIES EN RÉSEAU.



MERIDIAN

Révélation, la nouvelle mise à jour de Meridian59 est enfin arrivée sur les écrans. Après une longue période de test et une politique de prix quelque peu agressive, on découvre un jeu radicalement différent de son ancienne mouture, mais ô combien excitant. Graphismes améliorés, nouvelles quêtes, nouveaux monstres, nouveaux sorts et compétences, et un monde qui double de taille. Et certains monstres aussi.

PASKAALYN



Razah, là où commenceront vos pérignations.

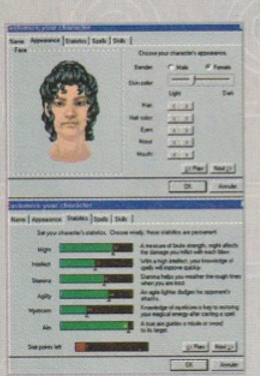


Petit comité de tueurs de joueurs: on peut les reconnaître grâce aux lettrages rouges indiquant leur statut dans la société meridianne.

PETITS DÉTAILS TECHNIQUES

Pour vous connecter, il vous faudra aller sur le site de 3DO (Meridian.3DO-COM), où vous trouverez les informations nécessaires pour le télécharger ou le commander. Environ sept heures de téléchargement vous seront nécessaires pour remplir vos temps morts, ou 250 balles pour vider votre larefeuille, c'est un choix (soit vous téléchargez les 70 Mo, soit vous commandez le CD sur leur site pour 250 fifrelins à peu près, livraison par Federal Express incluse)... Au niveau config, un Pentium 90 est le minimum syndical requis avec, bien sûr, le sacro-saint Windobillou95. Soixante-dix mégas de votre disque seront squattés, sans compter la connexion et le budget nécessaire à la privatisation de France Télévol. Notez que dans le cas d'un simple essai du jeu, il ne vous en coûtera rien. En revanche, pour un joueur régulier, vous paierez le prix fort (numéro de carte Visa internationale siouplaît). Voilà, en piste !

CRÉER VOTRE PERSO



Vous pouvez créer deux persos par compte utilisateur. Vous commencez par le nom et l'apparence du perso, puis vous disposez d'un capital de points à allouer aux différentes caractéristiques et à quelques compétences (combat et sorts). Attention ! Le choix des points attribués dans les différentes caractéristiques est décisif, même si elles peuvent être modifiées un peu par la suite, grâce aux objets magiques. La bonne nouvelle, c'est que vous partirez avec quelques misérables piécettes, une masse et rien d'autre.

EN ROUTE

Votre première expérience se passera dans un petit village appelé Razah où seuls les personnages débutants (newbies) sont accueillis. De gentilles pancartes et personnages non joueurs (NPC) seront là pour vous guider au cours de vos premiers pas. C'est le moment de commencer à gagner un peu d'expérience. Pour le moment, vous avez 20 points de vie (HP), donc pas de quoi faire le malin.
Razah ne représente que le mode tutorial de Meridian59. Maintenant, passons aux choses sérieuses.

CHOSES SÉRIEUSES

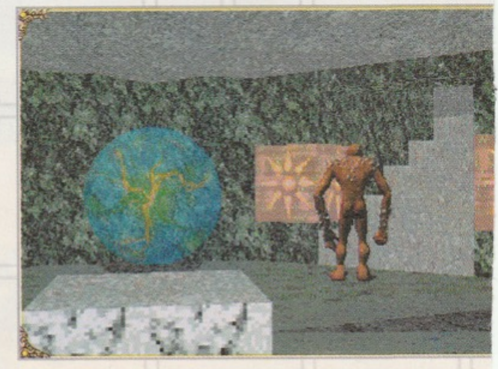
Quand vous aurez fait vos griffes sur Razah, une douce lumière bleue dans l'encadrement d'une porte vous permettra de vous téléporter sans peur, avec sûreté, dans le vrai monde de Meridian. De fait, toutes vos possessions chèrement acquises à Razah auront disparu, vous voilà léger et inexpérimenté, comme au premier jour. Avant tout, pensez à vous faire des amis, qui vous aideront à survivre. Une fois les 30 HP atteints, vous voilà à la merci des assassins en tout genre (Pkers). Bien sûr, vous pouvez aussi embrasser cette carrière, mais elle est généralement très courte. C'est également le moment de rentrer dans une guilde qui vous protègera et vous aidera. Vous trouverez plusieurs types de guildes, des assassins aux paladins en passant par les guérisseurs, sans compter celles qui se forment autour d'un culte ou d'un leader défendant des causes plus ou moins bidon. Bref, de quoi augmenter vos compétences et votre niveau. De plus, Meridian comporte de multiples quêtes, gérées par les NPC et parfois par les bardes, qui sont en fait des personnages du staff technique de 3DO. Une dernière chose : quand vous voulez quitter le jeu, arrangez-vous pour que cela se passe dans une auberge. En effet, si l'envie vous prend de rompre la partie au milieu d'un environnement hostile par définition, vos HP, possessions et compétences morfleront un grand coup si vous ne vous reconnectez pas dans les dix minutes qui suivent.

TOPOGRAPHIE DES LIEUX

Le monde est composé de deux parties, le continent, et une île (Ko'catan) découverte avec la nouvelle version. Vous y trouverez de nouveaux lieux en tout genre, jungles, cavernes, temples ou berceaux de civilisations inconnues.
Tant que vous êtes en dessous de 80 HP, il vous est vivement conseillé de rester sur le continent. Au-delà de 80 HP, vous pouvez envisager un voyage vers l'île... avec beaucoup d'amis. Si vous avez besoin de vous reposer, mieux vaut aller dans une bonne auberge et boire quelques bières, ce sera un excellent réflexe de survie.
Vous pourrez trouver des nœuds magiques disséminés un peu partout et qui vous permettront de gonfler vos points de magie (mana).

ON SE SENT UN PEU CREVÉ ?

Vous devez sûrement vous sentir un peu mort. Rassurez-vous, l'underworld vous accueillera à bras ouverts: ses murs, sa lave dégueulasse sur le sol, et sa douce musique si caractéristique de votre état de macchabée prématuré. Bilan de ce petit



Un nœud de magie : ils sont rares et bien protégés, mais c'est le seul moyen d'augmenter vos points de magie.

59 : REVELATION!

désagrément? Un HP de perdu sur votre max, quelques précieux pourcentages en moins côté compétences et un sac on ne peut plus plein de vide. Si vous avez un peu de chance, quelques amis garderont vos affaires le temps que vous sortiez des Enfers par l'une des portes de téléportation. Vous vous retrouverez alors dans une auberge et devrez rejoindre vos compagnons, près d'un bon feu de camp, de vos affaires et de votre cadavre.

CONSEILS D'UN VÉTÉRAN

Les combats : quand vous vous baladez, si vous rencontrez un autre joueur combattant une horrible créature, surtout, n'intervenez pas... La plupart de joueurs ne veulent pas d'interférences au milieu de leur combat. Ce serait considéré comme pas bien du tout. Ces joueurs seront très très en colère si vous tuez le monstre alors qu'ils ont déjà fait pratiquement tout le boulot. Attendez que tout le monde recule et/ou appelle à l'aide.
Les objets : ne jamais, ô grand jamais, prendre d'objets sur le corps d'un aventurier mort, c'est mal. Cela vous causera un grand préjudice (souvent mortel). La plupart du temps, vous n'irez pas bien loin avec les objets, car vous serez chassé impitoyablement. Vous seriez à jamais classé comme voleur et comme quelqu'un à qui on ne peut se fier. Bref, se la jouer solo est aussi malhabile que dangereux.
Les discussions : quand vous discutez ouvertement n'entrez pas dans les détails sur les guildes, surtout quand vous en pensez du mal. Ne parlez pas de vos possessions, ça attire les Pkers. Réfléchissez bien avant de parler ou apprenez à courir. Vite.
Les autres trucs : N'essayez pas de refourguer des objets maudits ou abîmés vous y perdriez au change. La calomnie est souvent la meilleure route vers l'Underworld. Ne vous en prenez jamais à un maître de guilde, ils ont beaucoup d'amis, voire plein.

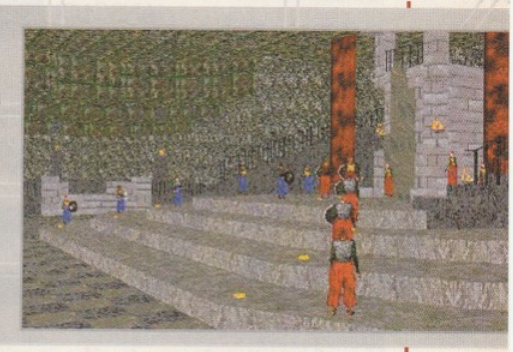
VOILÀ

Vous l'aurez compris, c'est un jeu de rôles réseau, et tout est dans vos rapports avec les autres joueurs, à la différence d'UO. Il faudra assumer vos actes et positions dans la société meridiannite, meilleur moyen pour en tirer le maximum de fun et faire évoluer votre personnage. Enjoy yourself !

Baston générale dans la ville de Tos... Un sacré foutoir, qu'il valait mieux éviter !

MARIAGE BLANC

Un mariage, snif. Ces occasions me font toujours quelque chose. La moitié des joueurs de chaque serveur a souvent trouvé l'âme sœur en cours de jeu, générant parfois des arbres généalogiques relativement importants, et parfois de sacrés méli-mélo, surtout quand les mariés sont issus de guildes différentes. Si les guildes viennent à se faire la guerre, v'là l'embrouille de ménage... J'ai même eu écho d'un prolongement significatif du jeu dans la vraie vie, celle où on dort : deux mois après le mariage dans Meridian59, les deux n'ont rien trouvé de mieux à faire que d'organiser le vrai. Celui qui coûte plus de thunes que l'abonnement au jeu.



Y'EN AURA POUR TOUT LE MONDE



Ko'catan est la capitale de la nouvelle île apparue lors de la dernière mise à jour de Meridian59. Un conseil, avant de vous la jouer sur l'île, attendez d'avoir un minimum de 80 points de vie ou plus... et même avec ça, vous aurez besoin de quelques amis avec vous, en particulier si vous voulez explorer la jungle et les caves des orcs qui entourent Ko'catan. L'île représente la majeure partie des 50 % de rab que les développeurs ont annoncé à l'update. Le reste se situe sur le bon vieux continent, sous forme d'égouts plus puants ou de châteaux plus versaillais.

JE SUIS DIEU !

Un guide sénior s'amuse... Les guides sont une race d'immortels chargés de veiller sur les serveurs et d'aider les joueurs. Il leur appartient également, parfois, de les punir (en les mettant en taule, voire de demander des suspensions de leur compte pour les abrutis les plus virulents). Il existe d'autres races d'immortels tels que les bardes (chargés de provoquer des événements, mariages, etc.) et les gardiens qui supervisent tout ce beau monde. Tous font partie du staff technique de 3DO. Leurs noms apparaissent toujours en bleu.



SATURDAY NIGHT FEVER

Pour ceux qui n'ont vraiment rien de mieux à foutre, il est possible de reproduire fidèlement Dance Machine 27 dans une des bonnes vieilles auberges de la ville de Tos. On peut se trémousser, gigoter, se livrer à n'importe quelle expression corporelle. Les armes sont interdites, et les armures trop encombrantes, mais c'est tellement chouette, qu'une guilde s'est organisée autour du loisir en question: les Spice Girls (S'pisse Girls en français). Avec un peu de chance, on pourra les voir en tournée dans l'Underworld. Ce genre de manifestation est un bon moment pour trouver l'âme sœur, d'autant que des bardes organisent ce genre de conneries pour ça. Mais dans ce cas, ce sont eux qui choisissent la musique, si tant est que la réception de l'ambassadeur, qui est toujours un succès, ait lieu dans le hall de danse d'un château.

PROFESSION: BARBIER

Le grand Yéti existe, je l'ai rencontré. Il était ma foi fort poilu. J'ai tenté de lui expliquer que ce n'était pas une vie, qu'il valait mieux pour son avenir sentimental qu'il se rase plus régulièrement, mais ça ne lui a pas plu. Alors, pour la bonne cause, je lui ai filé quelques cours de coupe-choux, bien en profondeur... Rien ne vaut l'ensaignement altruiste. C'était un coriace, vu qu'il ne s'était pas taillé les ongles non plus. Annulant tout sort de zone jeté en sa présence, ce foutu Yéti cachait de toute sa masse pileuse un pan de mur escamotable. Derrière, un nœud magique. Comme quoi, y a pas de sot métier.

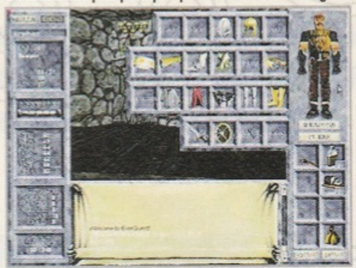


À l'instar d'Origin, Sony se lance dans la grande course des jeux de rôles sur le Net. Everquest n'est pas venu en slip, matez-donc ces photos. De plus, ça a l'air fichtrement complet.

IANSOLO

Des intérieurs sur plusieurs étages.

Un inventaire plus pratique que chez suivez mon regard.





Sony fait son Ultima Online

EverQuest

En matière de jeux de rôles, je suis de l'école Wizardry-Dungeon Master-Underworld, à savoir que je trippe dix fois plus en vue subjective. Dire que je rêve d'un Ultima Online en vue à la première personne serait un doux euphémisme. Apparemment, mes vœux ont été exaucés puisque Sony (oui, vous avez bien lu, Sony of America) nous prépare Everquest, un gigantesque jeu de rôles sur Internet en 3D temps réel.

L'héritier d'une grande lignée

Le monde d'Everquest devrait être capable d'accueillir 1000 joueurs par serveur en simultané. Comme il n'est pas fait mention du nombre de serveurs, on peut imaginer le plus délirant. Qui a dit que Sony n'avait pas les moyens ? La richesse d'Ultima Online est indéniable mais incarner de simples humains, éventuellement enfiler un masque d'orc ou d'animal, c'est limite question dépaysement. Dans EQ, nous aurons le choix entre douze races à la sauce Tolkien: barbare, elfe noir, nain, gnome, ogre, troll... certains de ces clients étant naturellement dotés d'une vision infrarouge. Très logiquement, le choix de la race vous fera vous matérialiser en un point différent de l'univers everquestien car chaque race provient d'une région particulière : un des cinq énormes continents ou une des dimensions ou plans parallèles de cette vaste topographie. Tiens, ça vous rappellerait pas Arena-Daggerfall, le coup des régions ? Les classes de personnages seront au nombre de quatorze. Des druides, des paladins, des moines, des guerriers, des bardes, des shamans, des nécromanciens, des voleurs, des enchanteurs et plein d'autres fonctionnaires formeront le gros des catégories socio-professionnelles en devenir dans ce monde parallèle.

Pour gérer l'alignement, Everquest mémorisera les personnages et monstres que vous irez tuer. Mieux, votre comportement influera sur vos caractéristiques de base au nombre d'une cinquantaine. Un nécromancien, qui accomplira une quête du bien, verra diminuer sa caractéristique Evil. Un paladin commettant des crimes en série devrait perdre une partie de ses pouvoirs, c'est sûr. Par voie de conséquence, en marge des aventuriers solitaires, on devrait voir se former des équipes de personnages aux compétences complémentaires réunis par une même quête. Comme dans Daggerfall, il sera possible d'évoluer dans la hiérarchie sociale et des titres ronflants viendront récompenser les plus valeureux. Des milliers d'objets, à récolter, à gagner ou à chourrer, des centaines de sorts (on pourra enchanter des armes) répartis en cinq familles de magie : voilà de quoi motiver les grands travaux d'exploration. De gentils organisateurs dépêchés par le staff de Sony seront chargés de maintenir une bonne jouabilité en créant de nouvelles quêtes et en vaporisant des créatures NPC aux endroits stratégiques. Ils prétendent d'ailleurs que leur système sera capable de protéger les joueurs des tricheurs (Player Killers) tout en laissant aux PK la possibilité d'assouvir leurs instincts, bien naturels après tout. Le jeu est une transgression, me semble-t-il.

Pas mal, les photos, non ? La plus grande contribution d'Everquest au jeu de rôles online sera son environnement en 3D exploitant Direct3D et toutes les cartes accélérées. Le graphisme semble être de nature à rivaliser avec les meilleurs jeux solo. Attendez-vous aussi à des effets de particules pour simuler les variations climatiques : pluie, neige. En 640x480 et en 65 000 couleurs, on pourra arpenter des intérieurs de donjons, des villes, des cryptes, des toundras, des déserts et même des niveaux aquatiques. Evidemment, les personnages seront constitués de polygones comme dans le moteur de Quake, et on pourra leur faire mémoriser des pantomimes : salut altier, courbette servile.

La fenête de matérialisation d'Everquest devrait se situer à la mi-98. On en reparle dès qu'il y aura du nouveau sur une question bien légitime : combien ça coûtera ?

Le site d'Everquest qui pointe déjà sur de nombreuses guildes :

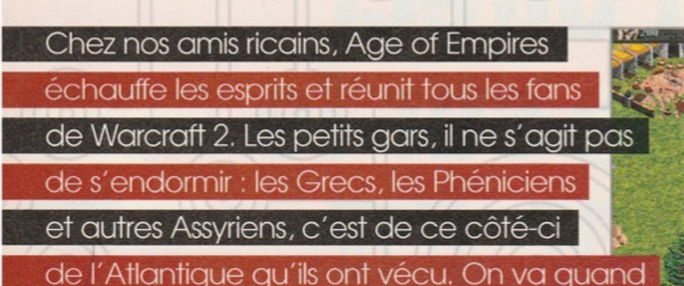
http://www.everquest.com/



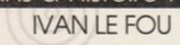
Le Chevalier Sony le Bel tentant de pourfendre le dragon Origin, miniature en 3D mappée. (Tapisserie du XXème).



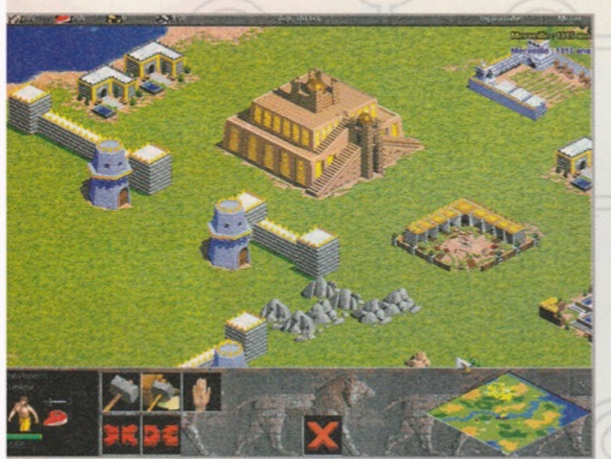
AGE OF BATTLEJOY
Affrontez-vous en direct
avec Age of Empires sur le
WWW.JOYSTICK.FR
CE MOIS-CI
PRÉPAREZ VOS ARMES,
AFFÛTEZ VOS GLAIVES,
AIGUISEZ VOS HACHES...
DES TAS
DE CADEAUX
À GAGNER
Microsoft
Microsoft®
ATTENTION!



Chez nos amis ricains, Age of Empires échauffe les esprits et réunit tous les fans de Warcraft 2. Les petits gars, il ne s'agit pas de s'endormir : les Grecs, les Phéniciens et autres Assyriens, c'est de ce côté-ci de l'Atlantique qu'ils ont vécu. On va quand même pas se faire donner des leçons de stratégie antique par des bouffeurs de hamburgers qui ont à peine 200 ans d'histoire !



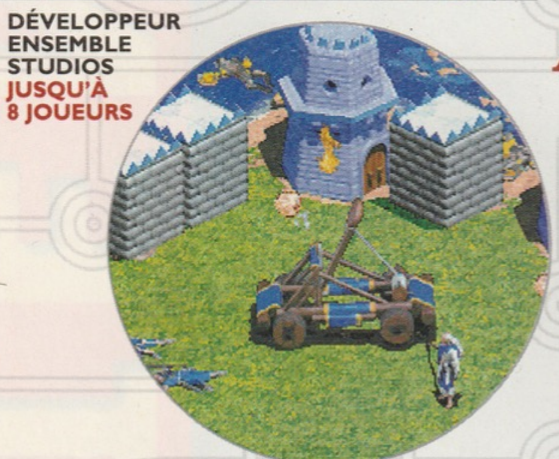
IVAN LE FOU





AGE OF EM

DÉVELOPPEUR ENSEMBLE STUDIOS
JUSQU'À 8 JOUEURS



En attendant un guide stratégique plus complet, je vais quand même avoir pitié de vous et vous donner quelques conseils de départ qui vous éviteront de prendre systématiquement deux âges de retard à chaque partie multijoueur.

PLUS VITE, PLUS LOIN

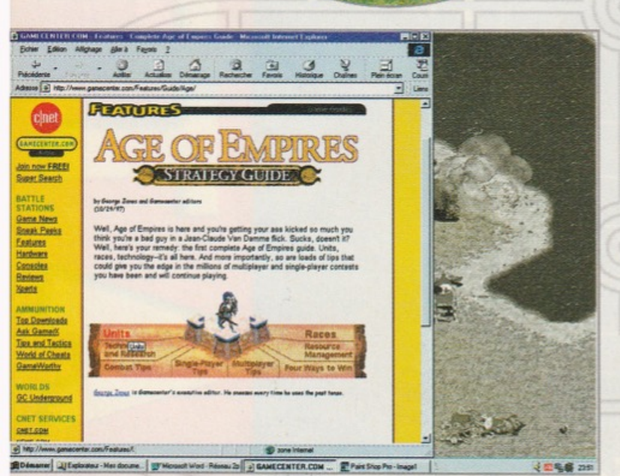
Réveillez-vous, Age of Empires est un jeu de vitesse, comme l'était Warcraft 2. Il faut construire vite et faire les bons choix, donc repérer et occuper vite les ressources. Pendant qu'un péon… euh, un paysan, va construire deux habitations, un autre coupe du bois et le troisième reconnaît le terrain à la recherche de nourriture. Vous créez de suite deux péons supplémentaires… euh, paysans, décidément je m'y fais pas. Si la carte est constituée d'îles grandes ou petites, vous n'êtes pas directement menacé, ne construisez pas de Casernes tout de suite, votre bois vous servira pour les bateaux. Dans le cas contraire, il est extrêmement important de se mettre à l'abri d'un raid façon «blitzkrieg», donc, il va vous falloir des bas-du-front-à-massue.

IL FAIT FAIM

La clé des débuts de partie, c'est la nourriture puisqu'elle est à la base des deux premiers passages à l'âge supérieur (or, un retard trop prononcé dans l'avancement technologique est synonyme de partie perdue). S'il y a de l'eau, faites des barques de pêche en quantité (cinq pour commencer), cela revient à troquer du bois contre de la nourriture. Sur une carte continentale, cherchez les baies et construisez un silo à proximité pour réduire les temps de déplacements. Pour la chasse, pensez à rabattre vers vous les troupeaux d'antilopes, vous aurez moins de trajets. Dès que vous le pourrez, construisez un marché, puis des fermes en quantité : vos problèmes de nourriture ne seront plus qu'un souvenir, mais ce seront les autres ressources qui vous causeront des soucis. L'histoire est un éternel recommencement…

QUELLE CIVILISATION ?

C'est un problème complexe, mais voyons quelques conseils de base : si la carte comporte beaucoup d'eau, prenez les Perses, les Minéens, les Grecs, les Phéniciens ou le clan Yamato. Les Perses sont particulièrement efficaces en combat naval avec des trirèmes qui tirent 50% plus vite que les autres. Si vous êtes très agressif, choisissez les Hittites, les Sumériens ou les Perses, tous sont particulièrement bien armés pour le combat. Si la carte est grande et que vous prévoyez de construire une merveille du monde, pensez au clan Yamato (villageois 30% plus rapides) ou aux Shang (villageois moins chers et murs deux fois plus solides). Les Babyloniens seraient un bon choix également. Si vous hésitez, vous ne pouvez pas vous tromper en prenant les Egyptiens ou les Grecs : ils n'ont pas de défauts majeurs et ont accès à beaucoup de recherches. Un dernier conseil : guettez nos modestes pages, nous vous concoctons un guide stratégique dont vos péons nous diront des nouvelles…



LES BONNES ADRESSES DE L'EMPIRE

• Les sites officiels :
- Ensemble Studios : http://www.Ensemble.net
- Microsoft : http://www.microsoft.com/games/empire
• Les pages de fans :
- http://www.gamecenter.com/features/guide/age/ (le guide stratégique le plus complet pour Age of Empires).
- http://games.nextlevel.net/smog/AOE (excellente page : des astuces, des scénarios, etc.).
- http://games.nextlevel.net/cartho/age (un éditeur de sons, des scénarios et conseils).
- http://netleague.com/aoe/ (excellente page de stratégie).

L'ASTUCE DU FORUM

Il existe un bug, ou plutôt une faille, qui permet d'accélérer grandement le début de partie dans certaines conditions. En principe, Age of Empires prévoit que vous ne pouvez bâtir un deuxième forum qu'à l'âge du bronze, après avoir construit le Centre de gouvernement. Or, si jamais vous détruisez votre forum (à n'importe quel âge), le jeu vous permet de le reconstruire. A ce moment, l'astuce consiste à en construire plusieurs (grâce à shift-clic) pour 200 de bois. Avoir plusieurs forums tôt dans la partie peut être un gros avantage, surtout combiné avec les villageois Shang à 35 de nourriture : cela permet un départ ultra rapide (construire plus de villageois, plus vite).

PIRES

UN JEU PAS TRèS NET

Certains d'entre vous ont pu s'en apercevoir à leurs dépens, le jeu n'est pas très stable sur Internet : des ralentissements inexplicables, des écrans gelés sans raison, des animations saccadées, bref du bon énervement façon Empire 95. Outre les conseils habituels (faire en sorte que la plus grosse bécane serve d'hôte, arrêter la musique et jouer en 640x480), j'ai le regret de vous annoncer que dans certains cas, désactiver l'accélération matérielle de la carte vidéo (Système, puis Performance, puis Graphique) arrange les choses. Et après, on dira que Microsoft pousse à la course à l'armement…



Vu les performances médiocres du jeu Internet, je vous déconseille formellement d'inclure des joueurs IA dans vos parties. De toute façon, vous n'avez pas d'amis, il faut vous y faire.

Ce mois-ci, cette rubrique est dédiée à tous les pauvres, tous les fauchés qui vivent dans les rues ou qui ne gagnent pas plus de 15 000 francs par mois. Désolé pour eux, mais je ne voudrais en aucun cas être dans leur situation... Alors faute d'être riche, je leur souhaite bon courage. Mmmhhh... À plus, les loosers !

Bonjour, les fauchés ! Je suis en train de taper cet article devant un bon feu de cheminée, tout en faisant couler un bon bain aux extraits de jojoba dans mon jacusi de 50 m². Ma Lamborghini est garée devant chez moi, et me rappelle que je suis un sacré bourgeois.

Lamborghini

Course de natures et pour bourgeois - N64

Quoi ? C'est un scandale ! Je viens d'apprendre que Titus offre la possibilité aux fauchés de connaître les joies de la conduite en Lamborghini, ce qui me révulse précieusement. Ils bénéficieront impunément de plusieurs modes de jeu (Championnat, Arcade, Contre la montre, etc.), de six pistes ainsi que de deux niveaux de difficultés. Une option bien de chez nous, c'est-à-dire très bourgeoise, permettra aux fauchés de déterminer le nombre de tours (allant de 1 à 30) et de s'en donner à cœur joie grâce aux deux Lamborghini de base. Une course étant ce qu'elle est, les pauvres goûteront aux mêmes privilèges que les nobles et jouiront de réparations gratis dans les stands en cas d'altérations du véhicule. Ce soft souffre cependant de petits défauts anodins : la sensation de vitesse n'est perceptible qu'en vue de l'intérieur, et le graphisme ressemble trop à celui de Porsche Challenge sur PlayStation. Ceci dit, si vous faites abstraction de ces petits détails, le plaisir de conduite ainsi que la luxuriante et enivrante volupté bourgeoise de ce jeu vous envahiront sans peine.









EDITEUR	CONTINUES	NOMBRE DE JOUEURS
TITUS	SAUVEGARDE	1 À 4
MEMORY CARD	DIFFICULTÉ	
OUI	MOYENNE	

TECHN. 75 DESIGN 77 INTERET 84



À l'aube de l'an 3000, les Versaillais décident de quitter leur ville et de s'exiler dans l'espace. Mais le noyau ferme de l'aristocratie du XVIe ne le voit pas de cet œil-là et prend la décision stratégique d'attaquer la Versailles-Colony...

Colony Wars

Bataille de l'espace pour tout joueur - PlayStation

Dans l'espace, personne ne peut vous entendre spéculer. Colony Wars est un soft de combat de vaisseaux, dont l'ambiance de jeu rappelle furieusement les batailles intergalactiques de Star Wars. En fait, nous sommes ici en présence d'un Wing Commander (pour les phases d'actions) puissance dix, dans le genre.

Au travers d'une soixantaine de niveaux, vous livrerez des attaques spatiales dans le but de défendre votre colonie versaillaise des agressions répétées des Aliens (du XVIe). Et puis, si vous êtes un pied en matière de pilotage, sachez que rien n'est perdu et que vous pourrez toujours vous perfectionner grâce aux judicieuses missions de formation (au nombre de six). Techniquement excellents pour de la PlayStation, les effets de lumière ainsi que la gestion de la 3D forcent notre respect. Si Colony Wars est une grande réussite au niveau visuel, il en est de même pour la bande sonore, qui est somptueuse. Pour une fois dans ce style de jeu, on ne galère pas à essayer de viser les ennemis, la maniabilité étant un petit bijou du genre. Vous m'aurez aisément compris, ce soft est un must que tous possesseurs de PlayStation se doit de posséder, sous peine de finir pauvre keum.

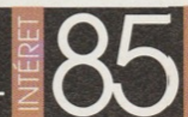




EDITEUR	CONTINUES	NOMBRE DE JOUEURS
PSYGNOSIS	INFINIS	1
MEMORY CARD	DIFFICULTÉ	
OUI	MOYENNE	







G-POLICE
UN JEU POUR
LES HOMMES...
ET TA SŒUR !



Gagnez des
JEUX
avec des
SIDEWINDER
Microsoft à retour de force sur le
3615 JOYSTICK



3615 JOYSTICK, DES SOLUTIONS COMPLÈTES DE JEUX ET DES ASTUCES INÉDITES 24H/24

1,29F/MIN

King of Fighters 97

Gang Bang Baston pour tout Manson - Néo Géo

Certains joueurs sont si précieux, qu'ils refusent toute alliance avec les jeux en 2D. Cependant, celui-ci est une exception à bien des égards.



King of Fighters 97, c'est la suite d'une saga qui a débuté en 1994 et dont l'originalité est de proposer des combats dans des équipes constituées de trois personnages, le meilleur restant bien sûr sur table. Mais King of Fighters 97, c'est avant tout un faux jeu destiné au prolétariat. La cartouche coûte quand même la bagatelle de 1 500 francs. Mais si on fait l'impasse sur le prix de la cartouche, on se rendra bien vite compte que KOF 97 n'est autre qu'un pur jeu pour bourgeois, et je vais vous le prouver tout de suite. Pas moins de 29 combattants vous attendent dans des matchs en équipe ou en solitaire, dans ce soft pesant 480 Mo. Plusieurs nouveautés ont été ajoutées depuis la cuvée 96, à savoir un supplément de personnages inédits (Blue Mary, Riyuji, Shrmie, Chris et Yashiro, la plupart étant issus d'autres jeu de S.N.K.) et de petits coups et de Furies (réalisables si votre seconde jauge d'énergie est remplie) en rab'. C'est toujours aussi beau et rapide, même si la 2D semble un peu désuète. En fait, ce sont les ingrédients de KOF qui sont responsables de son fun diabolique : maniabilité de rêve, coups spéciaux impressionnants, animations soignées... Alors dites moi encore que KOF 97 est un jeu de sale pauvre, et je vous éclate la tronche !



EDITEUR	CONTINUES	NOMBRE DE JOUEURS	TECHN.	DESIGN	INTÉRET
S.N.K.	5	1 À 2	77	84	85
MEMORY CARD	DIFFICULTÉ				
OUI	MOYENNE				



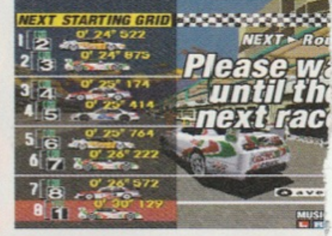
Sega Touring Car

Course insurmontable pour tout taré - Saturn

Les softs sur Saturn sont de plus en plus rares. Et puis comme le jeu le plus attendu de ce mois-ci sur cette console est en plus une sacrée arnaque, autant vous en parler...

Issu de l'arcade, Sega Touring Car était annoncé par Sega comme l'un des gros titres phares de Noël sur Saturn. Eh bien, sachez que ce jeu frise le scandale pour plusieurs raisons. Je m'explique : déjà graphiquement, monsieur Gouraud n'est pas venu lisser les polygones des décors et des bagnoles avec ses petites mains, et puis il y a aussi les textures qui pixellisent au moindre zoom. Bon, OK, c'est la Saturn mais quand même. L'animation subit de fortes saccades, comme si l'écran de télévision freezait l'image de temps en temps. De plus, la jouabilité est absente. En effet, s'il existait une échelle de difficulté allant de 1 à 50 pour ce jeu, il se situerait à 70 ! C'est insurmontable, tant les bagnoles adverses ne vous laissent aucune chance. Et puis, si vous vous baladez dans les options, vous remarquerez qu'un menu vous permettra de modifier l'intelligence artificielle des voitures concurrentes. Inutile de vous préciser que, là encore, nous pénétrons dans le domaine du X-Files : on peut aisément mettre un tour dans la vue aux autres caisses tout en perdant au temps ! C'est super pourri ! C'est même très chiant. Pour conclure, je vous informe que je prends la décision de manifester contre la sortie de ce faux-jeu de caisse, en vous donnant rendez-vous sur la place de la Bastille à 10 h le 31 décembre. Venez nombreux !



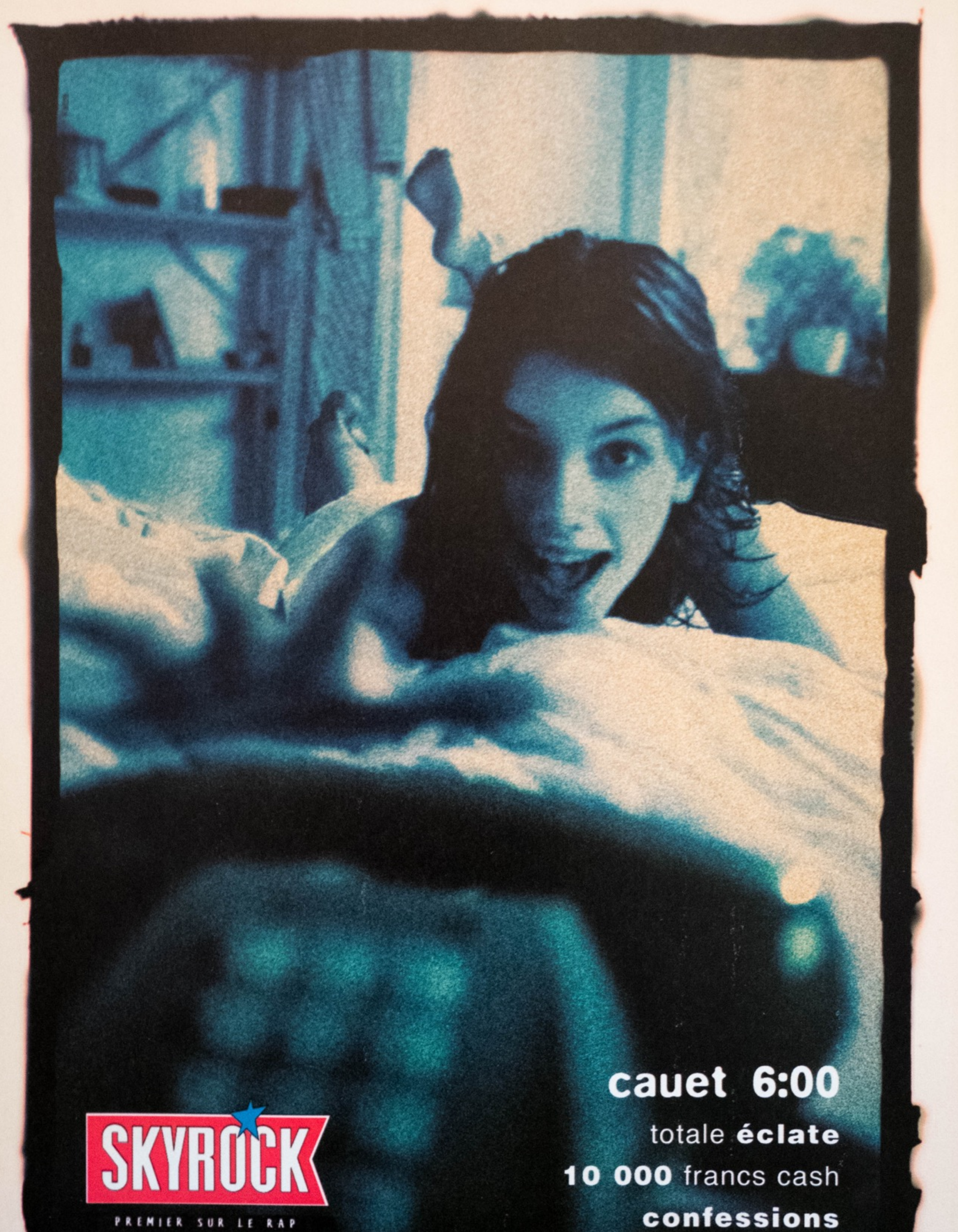




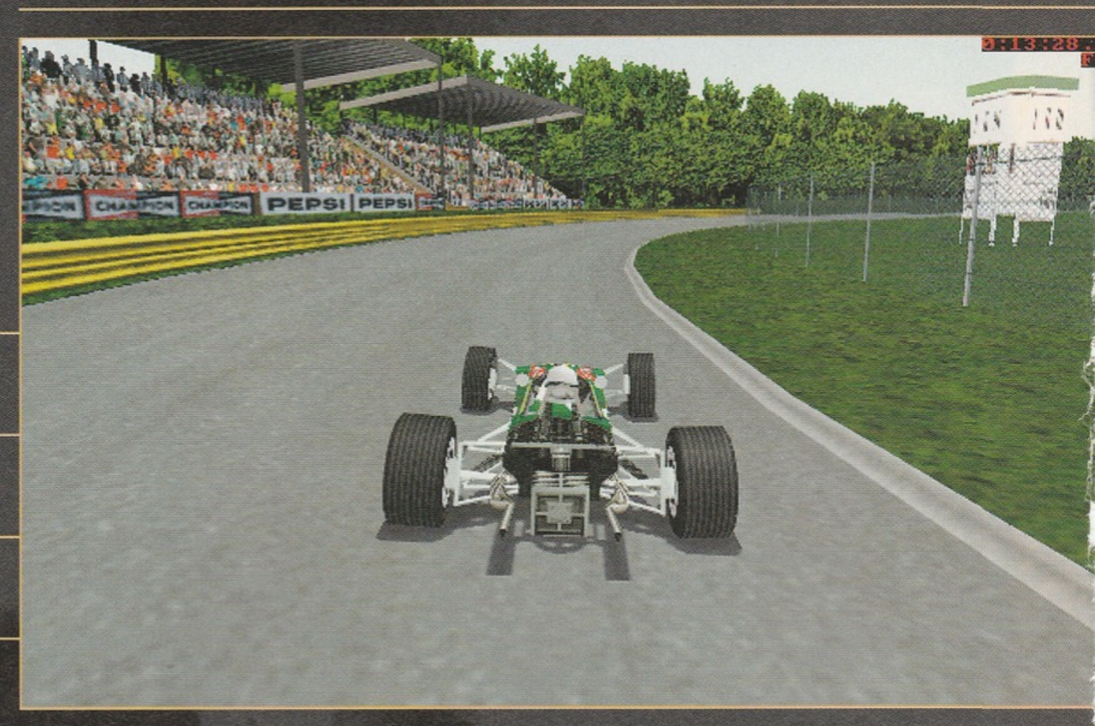


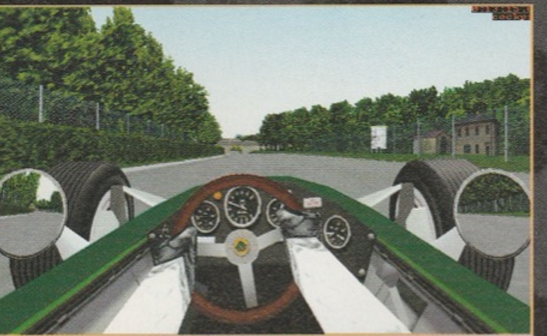
EDITEUR	CONTINUES	NOMBRE DE JOUEURS	TECHN.	DESIGN	INTÉRET
SEGA	INFINIS	1 À 2	64	78	50
MEMORY CARD	DIFFICULTÉ				
OUI	DIFFICILE				




cauet 6:00
totale éclate
10 000 francs cash
confessions
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

Le truc qui est bien avec Papyrus, c'est que lorsqu'on discute simulation avec eux ils savent précisément de quoi il retourne. De Nascar Racing à Indycar, leur vocation a toujours été d'accéder à la perfection de la simulation.











Lorsqu'ils annoncent que leur nouveau jeu laisse au placard leur moteur précédent, on veut bien les croire. Avant d'entrer dans les détails techniques, parlons d'abord du grand changement intervenu chez Papyrus. Les courses de Nascar ou d'Indycar étaient destinées avant tout au public américain. Chez nous, au pays des fromages qui puent, ces bagnoles pleines d'autocollants qui tournent pendant des heures sur un "ovale" ça nous bourre un peu le mou. L'Europe et son patrimoine de grands pilotes méritaient mieux que ça. Sitôt dit, sitôt fait. Grand Prix Legend exploite un univers fort sympathique : la Formule 1 en 1967. Bagnoles au look d'enfer, patrimoine historique des circuits, type de pilotage un peu foldingue... bref, en ce temps-là on savait vivre. Ne croyez pas pour autant que les constructeurs ne fabriquaient pas des bagnoles puissantes sous prétexte que c'était il y a 30 ans. Bien au contraire, le rapport moteur/tenue de route/poids de l'engin n'avait que peu de sens en termes de sécurité, mais tout privilégiait la vitesse. 1967, je le répète, était une époque fun !

1967 : UNE ANNÉE LÉGENDAIRE

C'est aussi une période ou des pilotes de légende (Jack Brabham, Dennis Hulme, Jim Clark, Jackie Stewart ou encore Graham Hill, le père de Damon) ont fait leur entrée dans la postérité, risquant leur vie à chaque course. Les 11 circuits du jeu, les 19 pilotes et les diverses voitures (Lotus 49, BRM, Brabham, Ferrari, etc.) reprennent le championnat de l'époque à l'identique. Vous aurez aussi la possibilité de participer aux championnats de F2 et F3 pour vous faire la main avant de passer aux choses sérieuses.

Un thème original ne suffit pas pour autant à faire une grande simulation. Deux autres aspects se révèlent cruciaux : le moteur du jeu (graphisme,

Grand Prix

ÉDITEUR SIERRA • DÉVELOPPEUR PAPYRUS • SORTIE PRÉVUE JUIN 98

1967, bagnoles au look d'enfer, patrimoine historique des circuits, type de pilotage un peu foldingue...

fluidité, vitesse d'affichage, détails) et le gameplay (physique, réalisme de l'engin, pilotage).

Les cartes accélératrices (3 Dfx et Rendition) permettent dorénavant de résoudre de nombreux problèmes de mémoire pour le graphisme et aussi d'améliorer grandement la vitesse d'affichage. Visuellement une grande avancée technique a été effectuée. Les textures sont plus détaillées, le nombre de polygones par objet largement doublé. Cela permet de se concentrer sur d'autres points comme le nombre de couleurs (32 000) et d'accroître le réalisme des circuits et des voitures en se basant sur les données réelles. Les circuit par exemple, sont une modélisation des pistes de l'époque (Monaco, Monza, Zandvoort, Rouen, Nürburgring, Glen, etc.).

ENTIEREMENT 3D

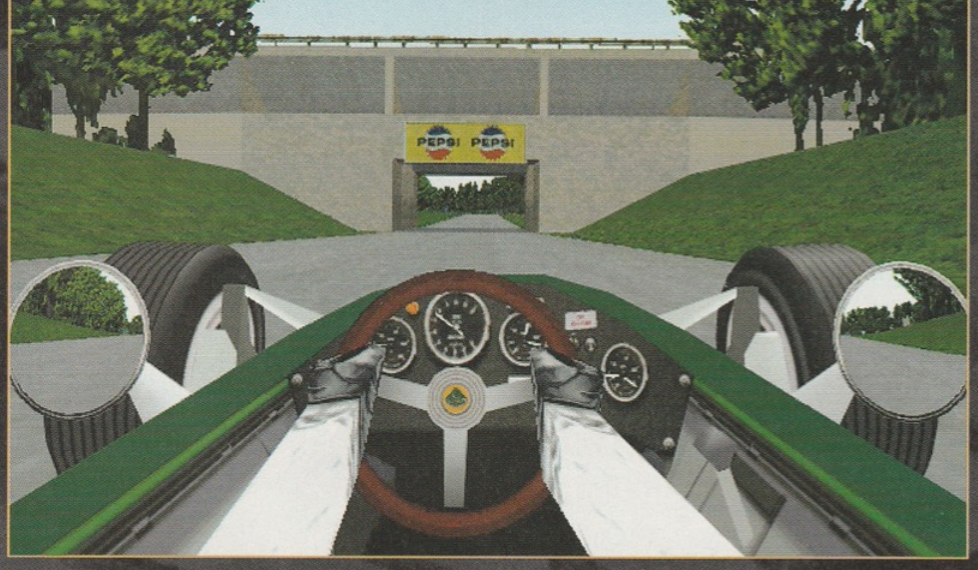
Dans GPL, tout est entièrement en 3D, notamment le cockpit de la voiture et le pilote. On peut voir les bras tourner le volant, saluer la foule ou encore changer les vitesses et le mélange d'essence pendant que l'on conduit. Les pneus sont eux aussi très réalistes et les roues effectuent un nombre de tour correspondant exactement à la vitesse de la voiture.

Toutes ces améliorations ne sont rien comparativement au moteur d'aérodynamique. David Kaemmer, le petit génie de l'équipe et concepteur des moteurs 3D d'Indy et de Nascar a pris le parti de privilégier cette époque car les voitures étaient bien plus "instables" que celles d'aujourd'hui : le châssis vibrait à mort, les moteurs surpuissants entraînaient des blocages de roues ou bien des dérapages incontrôlables. En somme, il désirait offrir au joueur une simulation bien plus précise et surtout plus fun. Son expérience lui a permis d'intégrer physiquement toutes les données réelles d'une voiture (moteur, suspension, châssis, pneus, chaleur, poids, etc.) et d'en tenir compte pour le rendement de la conduite, comme personne n'a eu l'idée de le faire auparavant.

UNE GESTION AÉRODYNAMIQUE TRÈS POINTUE

La température des pneus, par exemple, modifiera la tenue de route ou la vitesse du véhicule et augmentera les risques de quitter la route. Autre exemple, lors de la négociation d'une bosse sur la piste, vos amortisseurs pour peu qu'ils soient "fatigués" rendront le contrôle de la voiture très hasardeux. Les véhicules peuvent heurter le décor, décoller dans les airs, faire des tonneaux, etc.

En termes de maniabilité, il est encore trop tôt pour juger si le pilotage sera à la hauteur du reste. Le jeu n'étant encore qu'au stade de pré-alpha. Il s'agira d'un point essentiel, d'autant que Papyrus nous a habitué à un gameplay souvent

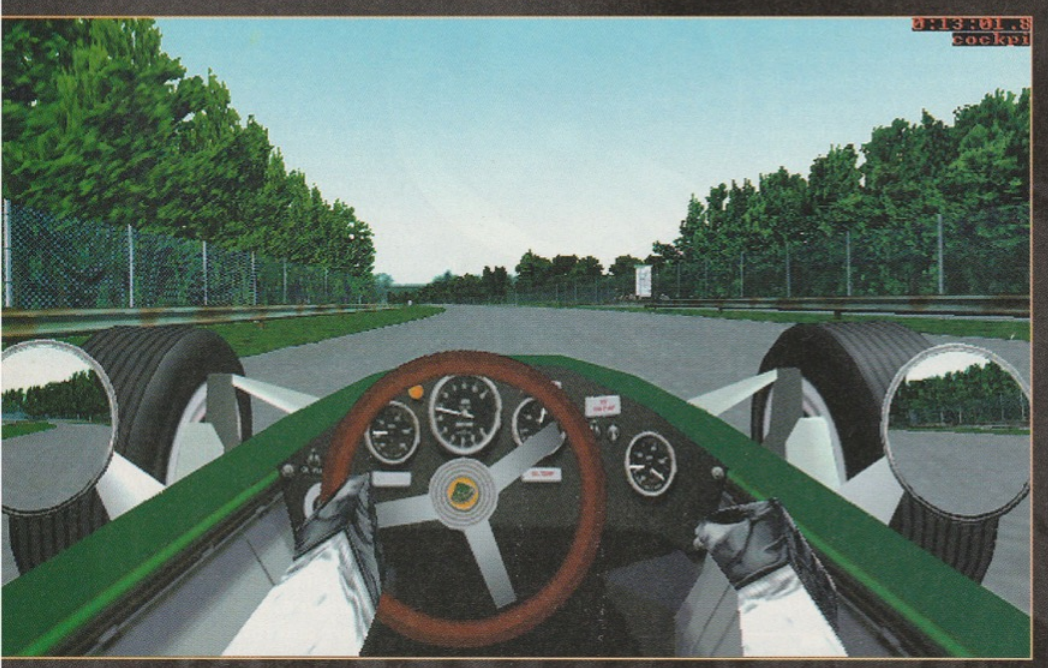








Legend



concerne GP2, nous sommes technologiquement à des années lumières. Il est clair que nous tirons profit de PC plus puissants et de cartes 3D, mais même sans cela notre réalisme du pilotage et de l'aérodynamique les coiffe au poteau !", précise David. "Le jeu d'Ubi Soft, qui je dois l'admettre nous a agréablement surpris, apporte plus d'effets spéciaux que le nôtre, mais notre moteur 3D est bien supérieur", conclut-il. Voilà une déclaration sans équivoque, mais attention à la sortie de piste si ce n'est pas le cas. On en jugera l'année prochaine lors de la sortie du jeu.



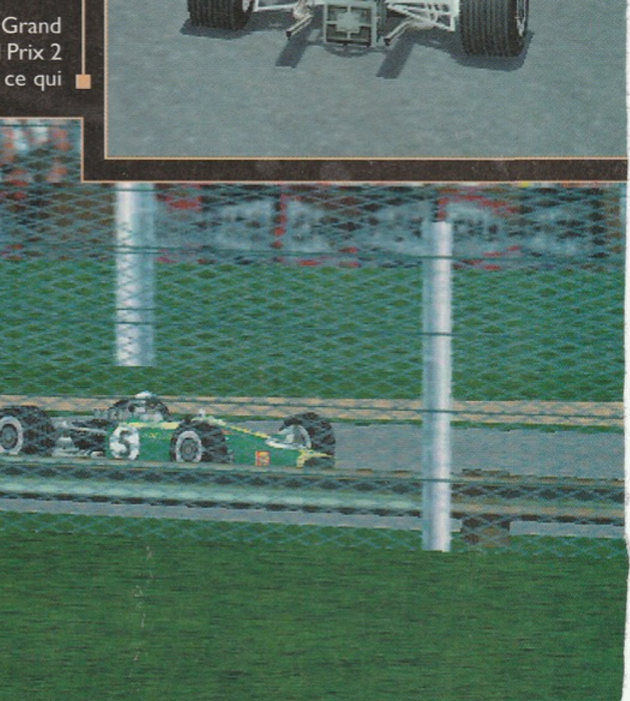
Jack Brabham, Jim Clark, Jackie Stewart et Graham Hill, le père de Damon, C'était vraiment une période de légende.

trop réaliste et du coup très difficile à maîtriser.

L'autre grande nouveauté avec ce moteur, est qu'il a été conçu spécifiquement pour le jeu en réseau. Papyrus nous promet que le mode multijoueur sera en tous points similaire et aussi fluide que le mode solo. N'ayant pu le tester, il est difficile d'en juger pour le moment. 8 joueurs pourront s'affronter par ce biais. Tous les joysticks (incluant le Forcefeedback, même si vous n'êtes pas tous convaincus de son intérêt) et les volants peuvent être utilisés.

MIEUX QUE F1 RACING ?

La grande question est de savoir si Grand Prix Legend fera mieux que Grand Prix 2 ou surtout Formule 1 d'Ubi Soft ? "En ce qui





36 17 GAME OVER

Sans payer par chèque ni par CB

Recevez les nouveautés grâce au minitel

1. Connectez vous sur minitel 3617 GAME OVER.
2. Laissez vos coordonnées.
3. Faites votre choix.
4. Nous vous l'envoyons chez vous.
5. Vous n'envoyez ni chèque ni CB, vous ne payez que la communication





DEJA 10 000 CLIENTS SATISFAITS!!!

50 TITRES DISPOS EN 48 H :

NOUVEAUTÉS:
Oddworld
transport Tycoon
Formula 1 97
Parappa the Rapper
Nuclear Strike
Croc
Mass Destruction
Rapid Racer
Battle Arena Toshinden 3

Soulblade
Jet rider
Cool boarders
2Xtreme
Porsche challenge
Superstar Soccer PRO
V-Rally
Etc...





*dans la limite des stocks disponibles

activ pollen

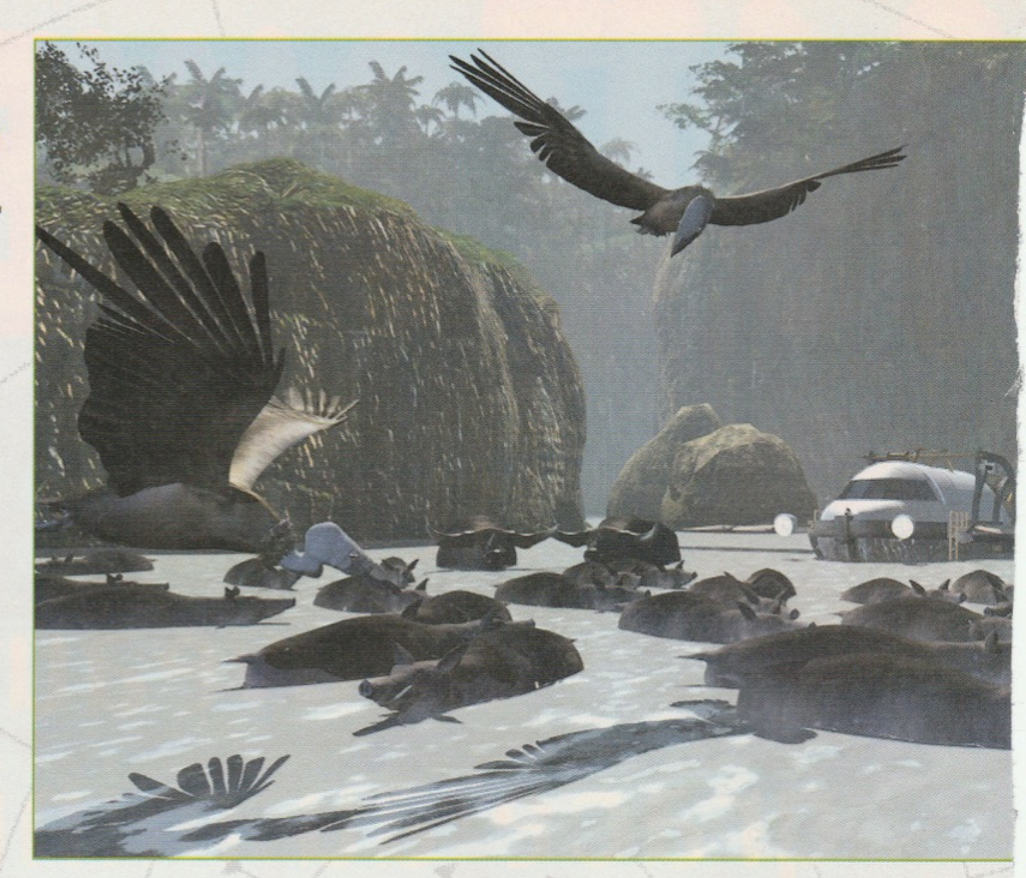
ous ne payez que la communication pour commander vos jeux, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn).
onformément à la loi informatique et liberté (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès
de rectification aux données personnelles vous concernant.
aystation et le logo playstation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainement Inc.

Gros Plan

Contrée imaginaire au même titre que la Palombie de Spirou, l'Amerzone est un pays sud-américain gouverné par un tyran. Le seul homme à l'avoir parcouru en long et en large se nomme Sokal, dessinateur-géniteur de l'inspecteur Canardo, version poids plume de Colombo. Courageux et téméraire, Sokal a accepté de s'investir dans un CD-Rom. L'occasion pour lui de donner vie à ses idées, en passant de la 2D à la 3D.

Benji

AVENTURE EXOTIQUE
ÉD. MICROFOLIE'S
DÉV. CASTERMAN/VIRTUAL STUDIO
SORTIE PRÉVUE 1ER SEMESTRE 98



L'Amerz

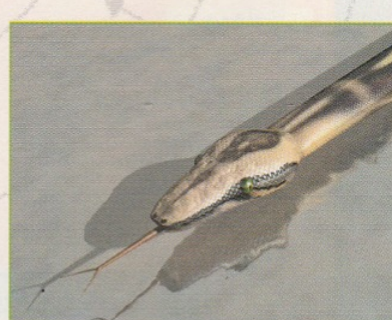


Sokal a inventé des créatures fantastiques pour le CD. L'exemple avec cette bestiole zarbie.





Au départ, il y a vous, jeune journaliste aux dents longues, à la recherche du scoop. Puis intervient Valembois, nonagénaire gâteux et vereux, ancien explorateur sans scrupules. Il vous confie un Œuf magique autrefois dérobé à des indiens vivant en Amerzone. L'aventure peut commencer... Linéaire, simple, mais diablement beau sont les trois épithètes qui viennent à l'esprit lorsque l'on découvre L'Amerzone, le jeu. Développé par un petit studio français, Virtual Studio (une bonne partie de l'équipe a travaillé autrefois pour Loriciel) en association avec Casterman, éditeur de Sokal, ce titre se veut avant tout accessible. Il vous plonge au cœur d'une jungle luxuriante où se côtoient indiens, dictateur féroce, missionnaire halluciné et bestioles tout droit sorties des songes d'un dessinateur que le pinceau démange 24 h/24. Aux origines du projet, deux gus : Sokal, évidemment, mais aussi un ingénieur. L'un et l'autre ont planché sur le scénario et la façon de l'adapter à la sauce interactive. Sokal, passionné par les ordinateurs ("Au départ, je trouvais ça joli, dans une pièce."), s'est même essayé à la 3D, transformant ses croquis, personnages de chair et de sang, en icônes en 3D, avec textures et tout. Ensuite, l'équipe de Virtual Studio est venue se greffer pour la programmation à proprement parler et la création d'un moteur. Ce dernier, s'il "diminue la qualité des images projetées" (dixit Sokal), offre à l'utilisateur une totale liberté de mouvement. En ce sens, il est très proche du moteur 3D utilisé pour Atlantis de Cryo. Clairement, vous pouvez regarder où bon vous semble, quel que soit le lieu où vous vous trouvez. Chacun des 800 écrans est à considérer comme une sphère. C'est très agréable et cela donne un côté très humain et réaliste à l'aventure. Bien que L'Amerzone ne s'adresse pas aux "core gamers", on peut facilement le qualifier d'essai plus que louable de la part d'un dessinateur propulsé en plein territoire inconnu, celui du jeu vidéo.



Gare au méchant serpent !







Sokal du pinceau à la souris

Benoît Sokal est à l'origine des aventures de l'inspecteur Canardo, réplique animale de Colombo, et de L'Amerzone (le pays, la bande-dessinée et le cédérom). Aventurier dans l'âme - et dans son fauteuil -, il s'est gentiment prêté au jeu des questions-réponses.

Stick : Vous semblez fasciné par l'Amérique du Sud. Vous y êtes allé ?

Sokal : Non, mais il est plus simple d'imaginer un endroit où l'on n'est jamais allé. J'aime bien l'Amérique du Sud, synonyme, pour moi, de nature vierge, de corruption, de déliquescence, de dictateurs...

Stick : Un univers que l'on retrouve dans la bande dessinée et dans le jeu ?

Sokal : Dans le jeu, c'est pire ! Il y a plus de jungle, de villes pourries. Plus de magie aussi.

Stick : On ne retrouve pas Canardo dans le CD, pourquoi ?

Sokal : Je l'ai mis de côté volontairement. Au travers du jeu, mon objectif était d'exploiter le pays, d'en montrer davantage, pas de faire une adaptation. Ça aurait pu d'ailleurs se traduire par un livre, plutôt que par un CD-Rom.

Stick : Le jeu est finalement très éloigné...

Sokal : Relativement, oui. Les personnages ne sont pas animaliers car les décors, très réalistes, ne s'y prêtaient pas. J'ai simplement voulu donner l'opportunité, au joueur, de découvrir l'Amerzone d'une autre façon, loin des clichés et des pièges à touristes.

Stick : Vous pensiez à vous, en écrivant le scénario de cette aventure qui se déroule en vue subjective ?

Sokal : Non, car j'ai des réflexes littéraires : pour moi, le joueur reste un lecteur.

Stick : Le CD-Rom vous a permis de donner vie, en quelque sorte, à un monde de papier ?

Sokal : Quand on est dessinateur de bande dessinée, on est souvent frustré de ne pas pouvoir apporter un plus à ses images. En voyant Myst, je me suis dit que le CD-Rom était un moyen de faire du cinéma pas trop cher. Je me rends compte aujourd'hui que je me suis trompé en ce sens où certains jeux coûtent des fortunes... J'ai aussi constaté qu'un CD-Rom est dix fois plus rigide que la littérature. On rêve davantage en lisant un livre puisque aucune image n'est imposée. (...) Dans un jeu sur CD-Rom, on donne l'impression au joueur qu'il est libre. C'est évidemment faux, il est très tenu, très manipulé. Cela ne me gêne pas si le joueur le sait... Je suis aujourd'hui persuadé qu'il n'y a rien de plus interactif qu'un livre. On peut mouiller une page, équilibrer une table avec... Le CD-Rom est une manière merveilleuse de raconter des histoires, mais il comporte autant d'interactivité que son auteur a souhaité en mettre.

Stick : Vous êtes fier, malgré tout, du résultat ?

Sokal : À la fin d'un travail, on n'est jamais fier de rien. On a toutefois fait le maximum. J'aurais aimé que le scénario soit plus simple, pour laisser le joueur découvrir toutes les images...

Stick : Le jeu est très linéaire, il y a ainsi peu de chances que l'on rate une scène en y jouant, non ?

Sokal : C'était notre volonté de départ. Quel que soit le genre, la bande dessinée ou le jeu vidéo, il y a des passionnés. Mon désir était de toucher ceux-là. C'est pourquoi le scénario est bon, mais pas dans le sens où l'entendent les joueurs purs et durs.

Stick : À la fin de la BD apparaissent des oiseaux blancs qui survolent un volcan et n'atterrissent jamais... Retrouve-t-on cette poésie et ce message, dans le jeu ?

Sokal : Oui, mais de façon plus subliminale parce que le support ne s'y prête pas et cela aurait été trop lourd. Quant aux oiseaux blancs, ils figurent parmi les créatures fantastiques que l'on trouve dans le jeu, au même titre que les cochons d'eau et les girafes d'eau par exemple.

Stick : Vous attendez de mieux connaître l'univers du jeu vidéo, pour vous permettre de creuser davantage les scénarios ?

Sokal : Je ne sais pas, on verra bien. Si L'Amerzone a le bonheur de vivre un peu, je retenterai l'expérience. Mais ce que je recherche avant tout, ce que j'apprécierais vraiment serait de faire découvrir d'autres pays, montrer certains coins du monde de façon très originale.

one

"Pour moi, le joueur reste un lecteur".





Quantité de décors modélisés sous Lightwave.

Reportage
PAR MORGAN







Enfilez votre casque (mais non, pas le Noir, l'autre), mettez le contact, et préparez-vous à affronter cinq adversaires dans ce jeu de bagnoles tout-terrain hors du commun. Haute résolution, 32 000 couleurs, musique hard-core, tout est réuni pour une bonne partie de rigolade.





Il faut bien avouer que les jeux sérieux, au bout d'un moment, ça lasse. Après avoir joué à Total Annihilation pendant 19 heures, rien de tel qu'un petit Doom pour se remettre les idées en place. Avec les simulateurs de voitures, c'est pareil. On doit toujours réaliser les meilleurs temps, éviter de prendre des virages trop larges, faire attention à ne pas heurter le buveur de Ricard sur le bord de la route. Bref, c'est hyper stressant. Spin Out propose de remettre tout ça en place en pilotant des trucks ou buggies tout-terrain, au moteur démesuré (800 chevaux), et d'aller faire un peu de stock-car sur des circuits boueux.

UN WEEK-END À LA CAMPAGNE

Les douze circuits que compte le jeu se situent à la campagne, dans un désert ou encore sous les tropiques. Environnement graphique sympathique et visuellement très réussi. L'affichage haute résolution y contribue grandement sans pour autant ralentir la vitesse d'affichage. Les cartes accélératrices 3D sont gérées en mode natif, améliorent les textures du décor ou des bagnoles et libèrent de la mémoire pour le moteur 3D. Celui-ci utilise en partie les paramètres de Grand Prix Legend (voir reportage dans ce numéro) et de Nascar Racing 2.

BEAU, FLUIDE MAIS PAS SI FUN

Suspensions, moteur, tenue de route, tout est fait pour apporter une sensation réaliste au volant de la bête. La gravité et l'inertie sont aussi pris en compte. Une bonne idée, mais cela rend le contrôle de la voiture assez difficile et réduit un peu le côté fun. Papyrus est incurable de ce côté et a bien du mal à ne pas pousser ses

Spin Out
Off Road Ch

ÉDITEUR SIERRA • DÉVELOPPEUR PAPYRUS • SORTIE PRÉVUE JANVIER 98

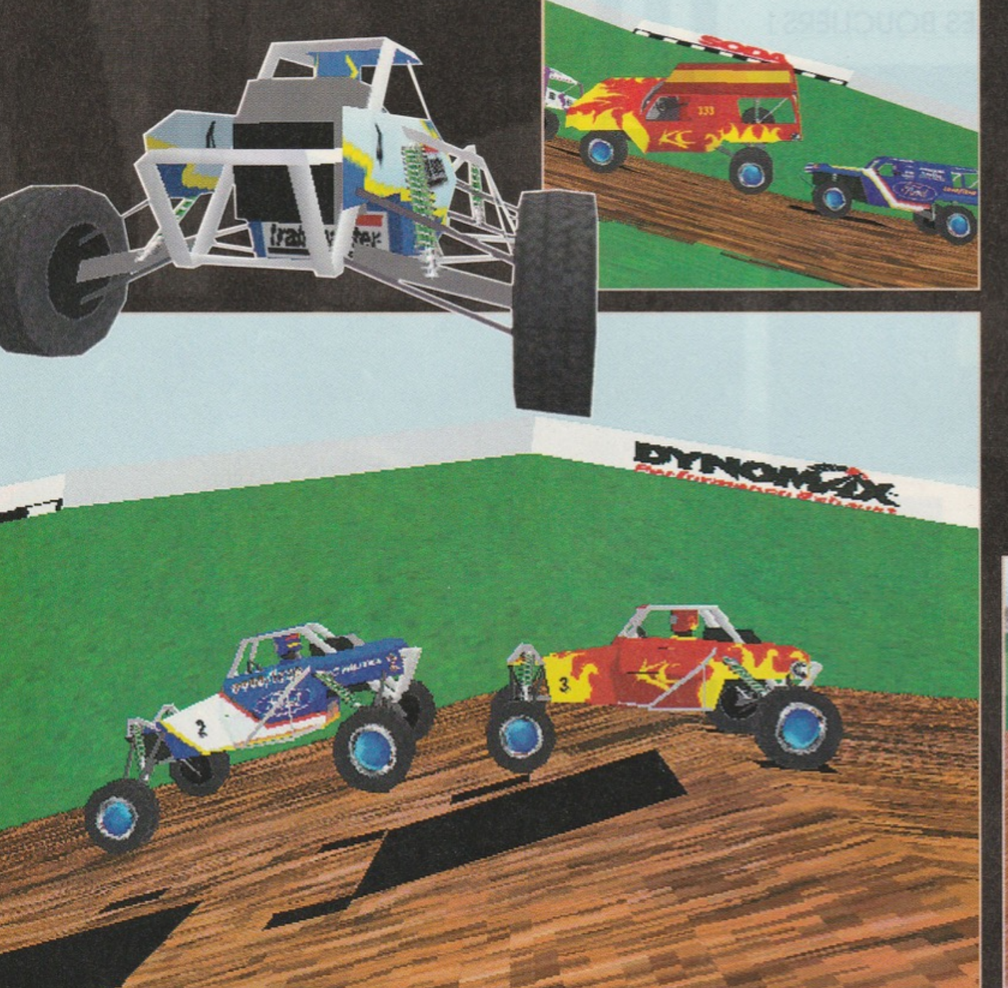


Suspensions, moteur, tenue de route, tout est fait pour apporter une sensation réaliste au volant de la bête.

simulations à l'extrême, oubliant parfois qu'il s'agit d'un jeu vidéo.

ÉCOLE DE PILOTAGE VIRTUELLE

L'intelligence artificielle des adversaires est bien foutue, prenant en compte, lors d'une phase d'apprentissage, toutes les possibilités pour négocier la course. Ce calcul "simule" toutes les possibilités de virages, vitesse, paramétrage du véhicule comme en course réelle. La leçon terminée, les concurrents ont "virtuellement" fait ce circuit un bon millier de fois et peuvent l'appréhender intelligemment. Selon votre choix, vous pouvez ajuster les nombreux paramètres des voitures (truck 4x4, truck 2x2, buggy 2x2) ou bien jouer en mode arcade sans tenir compte des dommages.





Six joueurs peuvent courir simultanément par réseau, Internet ou modem. Un petit logiciel fourni avec le jeu permet aussi de participer au championnat mondial par Internet (les 50 meilleurs temps par circuit).

UN ÉDITEUR DE CIRCUIT EXCELLENT

Le gros point fort de Spin Out est sans aucun doute son éditeur de circuits 3D sous Windows. Très simple d'usage, il permet de créer une infinité de circuits dans les moindres détails. Tout est réalisable à volonté : forme du circuit, type de route, élévation, environnement, tribunes, caméras et champ de vision de celles-ci, etc. Une fois votre circuit terminé, le programme le convertit et l'intègre automatiquement dans le jeu. Il est aussi possible de l'envoyer à des amis par Internet (1 méga par fichier environ). Enfin, avant de jouer, faites "apprendre" le circuit à l'ordinateur pour que les pilotes soient le plus compétitifs possible. Une option toute con, mais très bien réalisée et qui offre une durée de vie illimitée au produit.



ampionship

BETA VERSION

ORIGIN A ÉTÉ CRÉÉ EN 83 PAR ROBERT ET RICHARD GARRIOT, RICHARD ÉTANT SURTOUT CÉLÈBRE POUR SON PSEUDO DE LORD BRITISH, SORTE DE CALIMERO D'ULTIMA ONLINE. LEUR PÈRE, OWEN GARRIOT, EST UN EX-ASTRONAUTE DE LA NASA. EH OUI, ÇA VOUS LA COUPE, NON ? CE QUI EXPLIQUE PEUT-ÊTRE L'INSISTANCE D'ORIGIN À SORTIR UN NOUVEAU VOLET DE LA SAGA WING COMMANDER, CHAQUE ANNÉE POUR NOËL. WING COMMANDER V : PROPHECY NOUS A SEMBLÉ SUFFISAMMENT AVANCÉ POUR QUE NOUS LUI CONSACRIONS CETTE BÊTA VERSION. FAITES CHAUFFER LES BOUCLIERS !



▲ Prophecy sera un véritable dépliant touristique des meilleurs effets graphiques actuels : brouillard, sources de lumière multiples et colorées, lens flare, espace texturé, traînées de missiles...

Wing Com

Le p'tit père Prophecy, ça fait déjà quelques mois que je lui colle le train. Depuis la présentation de l'E3, cet été à Atlanta, pour être précis. Faut dire qu'Origin faisait bien les choses. La démo avait lieu dans une réplique de l'intérieur d'un vaisseau de commandement TASC : lumière rouge, murs en nid d'abeilles et bruits subsoniques. Oh là, n'allez pas vous imaginer que ces subterfuges grossiers étaient de nature à impressionner un vieux briscard de l'espâââce infini. On me la fait pas. Mais la présentation qui suivait avait de quoi convaincre le plus sceptique des admirateurs de la saga Star Wars.

Le mois dernier, l'annonce de la sortie retardée du mode réseau et Internet sonnait comme le glas. Malgré une équipe spécialement dédiée au mode réseau, comment Prophecy allait-il sortir, amputé de son option la plus attendue ? Développer un moteur multijoueur dans l'espace n'est apparemment pas un exercice de débutant. Souvenez-vous de Lucas Arts et de ses déboires avec X-Wing Vs Tie Fighter sur Internet. Bref, pour l'instant, pas plus de nouvelles de la version réseau. Tant mieux, qu'ils prennent le temps de faire correctement leur boulot. Le jeu solo devrait sortir en janvier (euh, le Père Noël fait la gueule !), et je me précipite sur les 3 CD de la bêta sans plus tarder. C'est trop cool quand même, ce boulot de testeur !

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	COMBAT SPATIAL
ÉDITEUR	ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR	ORIGIN
SORTIE PRÉVUE	JANVIER



mander V : Prophecy

Hammil is back

Destiné à faire vendre chaque année des PC de plus en plus puissants, Wing Co s'est toujours illustré par une action fortement scénarisée à grand renfort de scènes cinématiques. Les habitués seront contents d'apprendre que Mark "blaireau" Hammil rempile dans cet épisode, ainsi que Tom Wilson et Ginger Allen. Luke a encore vieilli, et il arbore pour la circonstance une petite barbichette taillée en bouc. Quel talent ! Cependant, et grâce au départ de Chris Roberts, qui pousse la mégalo jusqu'à réaliser un film "Wing Commander" sur grand écran, les gars d'Origin se sont un peu calmés sur les vidéos. Prophecy sera encore truffé de superbes scènes avec effets spéciaux, mais le gameplay sera recentré sur les missions. D'ailleurs, il semblerait que les QCM aient disparu. Flippez pas, y aura encore plein de geuzesses à mater, et les 3 CD du jeu garantissent une bonne dose de friandises pour l'œil. Vingt minutes d'intro avant de pouvoir empoigner le manche à balai, voilà une petite idée de ce qui vous attend.

Flippe dans l'espace

Syd Mead, qui a promené ses pinceaux sur la direction artitistique de pas mal de chefs-d'œuvre de science-fiction - tenez, au hasard "Blade Runner" - s'est vu confier la lourde tâche de dépoussiérer le look de Prophecy. Wouaaa, ça rigole plus ! Fini les Kilrathis avec leurs tronches de gros chats tendance bisounours. Ce coup-ci, c'est des aliens de chez

◀ Des vaisseaux tellement gigantesques, qu'il vous faudra plusieurs secondes pour les survoler.

Que serait un Wing Co sans Mark Hammil ? ▶

▲ Une intrigue pleine de rebondissements en perspective.

froid-dans-le-dos qui viennent semer la terreur dans not' coin d'la galaxie. Ces aliens-là sont vraiment hideux. Oui. Fishbone dit qu'ils ressemblent à des éléphants. Sacré Fish ! On dirait plutôt des "elephant men"... sans le slip sur la tête. Quant à leurs vaisseaux hypra-luminiques, ils sont encore plus laids. Des espèces de balais-brosses carbonisés, longs de plusieurs kilomètres. On se croirait dans Life Force (mais pour la May, c'est plutôt Privateer 2 qu'il vous faudra acquérir). Bref, si on ajoute à l'ambiance graphique bien noire une bande son et une musique de la trempe d'un "Alien", vous comprendrez aisément q q u u e e j j e e c c l l a a q q u u e e d d e e s s d e e n n t t s s en tapant cet article.

Trop beau !

Ploum, ploum, un godet au mess, deux trois boutades avec les autres pilotes qui se la jouent, Maniac en tête, un vague briefing sous le commandement d'un officier femelle option harassement sexuel, et c'est enfin parti pour la première mission : récupérer les survivants d'un crash étrange au milieu d'un champ d'astéroïdes. Après le décollage dans un tunnel à la Goldorak, je me prends la bonne grosse baffe visuelle habituelle. Trop beau, ce Prophecy ! Trop beaux, les effets d'explosions, les tirs multicolores, les vaisseaux mères gigantesques. Et pis, c'est super-fluide grâce au mode 3Dfx en glide (Direct 3D est également supporté). Rectification : c'est encore plus fluide quand on passe en vue plein écran sans le cockpit. Malheureusement, dans cette vue on n'a plus les indications de cible. Le Colonel Moulinex me dit que ça doit bien exister quelque part, mais en attendant je cherche toujours l'option. Wing Co ne faillit pas à sa réputation : c'est de l'action pure en vitesse lumière. Carrément dur : ça canarde de partout, et l'indicateur de missile-au-cul s'allume à tout bout de champ. Une seule solution pour s'en sortir : passer la surmultipliée et penser à utiliser ses coéquipiers. Maniac et les autres frimeurs continueront à vous épauler en plein dogfight ; il suffira de leur balancer les ordres idoines. Les commandes sont à peu près similaires aux précédents volets de la série. On pourra même constater une plus grande simplicité d'emploi : carte du cadran, options graphiques et autres contrôles. Même si c'est pas aussi complet qu'un Star Wars, c'est un régal pour les amateurs d'action qui ne voudront pas trop se prendre la tête. Les missions ont l'air aussi d'être bien variées : blaste blaste et re-blaste ton copain l'alien. Nan, y aura des missions d'exploration, d'escorte, etc.

Un dernier mot

Ouf, on est soulagé : malgré le retard de la version multijoueur, Prophecy est bel et bien là, et la bêta est drôlement impressionnante. Origin ne nous a pas menti. Prophecy mérite son sobriquet, c'est loin d'être une simple version 4.2. La difficulté me semble encore mal dosée, mais d'ici la sortie, les texans d'Austin ont encore le temps de nous régler tout ça au poil. Allez, juste un tout petit mois à ronger notre frein.

Iansolo



L'extrême gigantisme des vaisseaux spatiaux ajoute à la beauté et à la puissance des tirs

▲ *Mazette ! quand les aliens déboulent de l'hyper-espace, y se font à peine remarquer, ces gros frimeurs.*

l'espace multimédia

Maintenant, le vendredi c'est souris...

PLUG'IN : 20H - 22H

les INTERNAUTES prennent la PAROLE : 22H - 24H

et tous les jours, PLUG'IN EXPRESS : 20H

ARNAUD CHAUDRON

FRANCIS ZEGUT



PLATES-FORMES
PC CD-ROM
EDITEUR GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR
ODDWORLD INHABITANTS
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE



▲ Usine, fumées, travail à la chaîne et esclaves : le monde d'Oddworld n'est pas des plus joyeux.

Ici, on peut s'entraîner à dire les quelques phrases et prendre les différentes attitudes d'Abe. Rire, dire bonjour, siffler, et surtout péter. Bruyamment... ▼



Oddworld L'odys

Issu du monde console, de la PlayStation de Sony, Oddworld : L'odyssée d'Abe vient faire un tour sur PC. Résumons à mort : Oddworld est le Flashback de 1997. Indéniablement, programmeurs et designers ont eu le jeu de Delphine Software entre les mains. Mais ce qu'ils en ont fait, d'après la pré-version très avancée que nous avons reçue, vaut très largement le détour.

Le monde d'Oddworld, en plus d'être étrange comme son nom l'indique aux anglophones, est sérieusement déprimant. On y incarne Abe, un Mudokon, une race d'esclaves plutôt paisible qui bosse et se fait fouetter dans les usines de Rupture Farms. Noirs, glauques à l'infini, ces lieux n'ont rien d'une destination de vacances. Bientôt, notre gars Abe va découvrir un terrible secret : lui et les siens, les gentils Mudokon, vont servir de matière première à la fabrication d'un quelconque gâteau de l'espace.

C'est là que le joueur prend la destinée d'Abe en main, et du coup, celle de tous les Mudokons. Le but est simple : il s'agit de s'évader de cette planète hostile, qui va devenir sérieusement dangereuse.

Les Mudokons sont attendrissants, avec leurs grands yeux, leur belle peau verte, leurs mains à quatre doigts. Ils sont agiles également, et tout particulièrement Abe que vous ferez courir, sauter, rouler-bouler en tous sens. L'odyssée d'Abe mélange jeu de plates-formes classique (le joueur doit y faire preuve d'agilité pour sauter d'un point à l'autre, se rattraper, éviter les tirs ou les coups de ses ennemis), et jeu où il faut réfléchir un peu quand vous aurez à actionner des mécanismes. Manipuler des bombes, des ascenseurs et divers leviers seront nécessaires pour éliminer ceux qui veulent votre peau.

Au fur et à mesure de son aventure, Abe croise d'autres Mudokons, esclaves eux aussi. Il tentera de les arracher à leur travail pour les sauver et les envoyer sur des terres plus accueillantes, c'est son but et le nôtre. Abe dispose de quelques phrases, que le joueur déclenche grâce aux touches du clavier, des termes basiques qui servent tout de même à se faire comprendre : par exemple, dire "Bonjour !",

▲ Les Mudokons sont des esclaves. Gratte, gratte, gratte le sol, gratte !

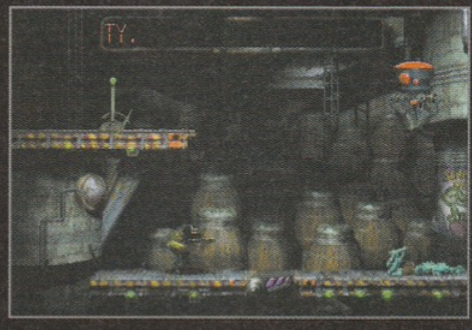


Ça craint pour Abe. Prisonnier, témoin d'une énorme machination dont il n'aurait rien dû savoir, ses jours et ceux de tous les membres de sa race sont en danger. ▶

Bien qu'ayant la bouche cousue, Abe peut parler. Demander de le suivre, par exemple. ▶



Matière première pour gâteau de l'espace



▲ Cruel. Abe vient de se faire descendre, une rafale de laser, dans le dos en plus.

sée d'Abe

ou bien "Suis-moi !". Ou encore de quelques attitudes, comme celles de faire peur, rire, siffler ou même - et c'est très important - péter. Les sons et les animations associés à ses phrases et ses attitudes sont assez tordantes. D'ailleurs, les animations de ce jeu en général son extrêmement réussies, d'une souplesse et d'une fluidité exemplaire. Un vrai bonheur.

Graphiquement aussi, tiens, Oddworld est un vrai bonheur. Les scènes cinématiques et les décors du jeu lui-même sont souvent bien renversants. C'est beau, pas de doute. Les graphistes se sont fait un plaisir d'inventer une planète lointaine, avec des bribes d'histoire et d'éléments archéologiques. Le tout est diablement cohérent, et en tout cas dépaysant à mort. Très chouette.

Bien sûr, le principe du jeu lui n'a vraiment rien de révolutionnaire, on est clairement dans la lignée Prince of Persia/Flashback, avec peu d'originalité et de grandes nouveautés. Dans Oddworld : L'odyssée d'Abe, il faut chercher la créativité dans le design du jeu, le graphisme, son ambiance et ses animations.

Seb.



◀ Certaines phases du jeu reprennent les gros classiques du genre plates-formes. Ici, des grosses boules à pointe aux mouvements pendulaires.



▲ On ne fait pas que sauter et courir, il faut tirer des leviers, également. C'est important, vraiment, de tirer des leviers.



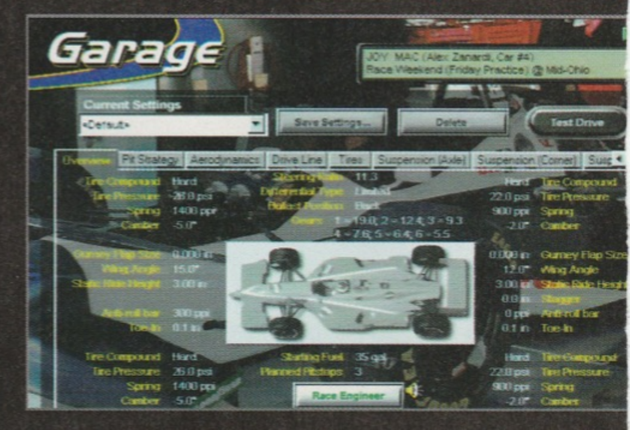
Le moteur graphique d'Oddworld : L'odyssée d'Abe n'est pas entièrement figé. L'action peut être vue de près ou, comme ici, de loin ; mais toujours de profil, en 2D. ▶

Preview

COURSE DE VOITURES
PC CD-ROM
ÉD. & DÉV. MICROSOFT
SORTIE PRÉVUE JANVIER 98



Cart Precision Racing



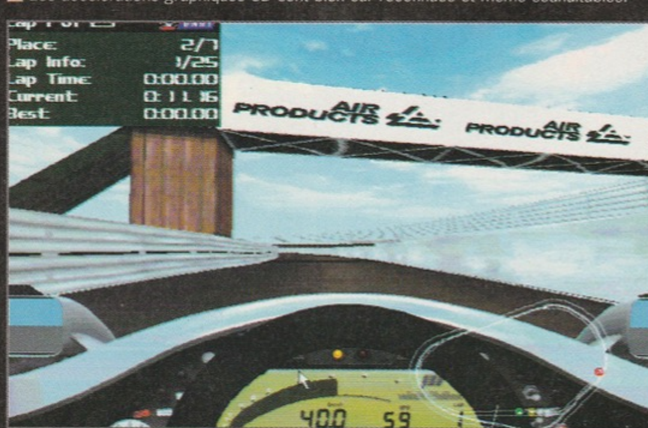
▲ Passez-moi la clef de douze, j'ai un problème de durites.

Ah, les woitures ! La bonne odeur de l'essence, des pneus cramés, des tôles froissées, des colonnes de direction arrachées (hum !)... le pied, surtout dans F1 Racing. Merde, faut que j'arrête d'y penser, ici je dois parler de Precision Racing. En gros, il s'agit d'Indy Car, sorte de Formule 1 (Racing) conçu pour tourner en rond la plupart du temps. Sont pas fin-fin au niveau des tracés, les circuits américains. C'est pas comme à Monaco où j'ai pillé Lord Casque Noir à F1 Rac... ooops. Dix-sept circuits seront à votre dispositon pour participer au championnat de là-bas, et tous les pilotes officiels seront présents pour vous mener la vie dure. Vous pourrez régler votre bagnole sous tous les boulons, et moult pannes pourront subvenir pendant la course. Le jeu pourra bien évidemment se jouer en réseau, mais on en reparlera le mois prochain passque là, je dois retourner jouer à F1 R... nan j'l'ai pas dit.

Fishbone



▲ Les accélérations graphiques 3D sont bien sûr reconnues et même souhaitables.





▲ Y a pas foule, au niveau des décors, quand même.

Pour Noël, offrez ou offrez-vous JOYSTICK,

Un cadeau original pour 259 F seulement (11 n^os^)

au lieu de ~~418 F~~, soit 159 F d'économie !



- Les tests des dernières nouveautés
- Les solutions des best-sellers
- Les dernières infos, bruits de couloirs...

+ 1 CD-ROM PC

rempli de démos, de patches, de mises à jour, de niveaux supplémentaires, de sharewares...

+ de 38 % de réduction

Bulletin d'Abonnement

ST119

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK-TSA 90222-92887 NANTERRE CEDEX 9

Oui, je profite de votre offre 1 an (11 n^os^ de JOYSTICK)
259 F seulement au lieu de ~~418 F~~, pour :

1☐ m'abonner 2☐ abonner un(e) ami(e)

Voici mes coordonnées : *(à remplir si vous avez coché la case 1 ou/et 2)*
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : ....
Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19☐☐
Ordinateur : .... Pseudo* : ....

(à créer sur le 3615 Joystick avant de renvoyer votre coupon pour profiter du 3614 Joystick)*

Voici les coordonnées de mon ami(e) : *(à remplir si vous avez coché la case 2)*
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : ....

Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick, par :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Date d'expiration ☐☐ ☐☐

Signature obligatoire

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11 N^os^) : 1 570 FB. N° bancaire : 210.0981122-19.
Tarifs étranger : sur demande au 01 44 89 41 15.

En optant pour l'un ou l'autre de ces produits, vous emmènerez la personne de votre choix au pays des Blupi, à Hollywood, sur les plus grands terrains de bataille de l'Histoire, voire, c'est une première, à la rencontre du Créateur...

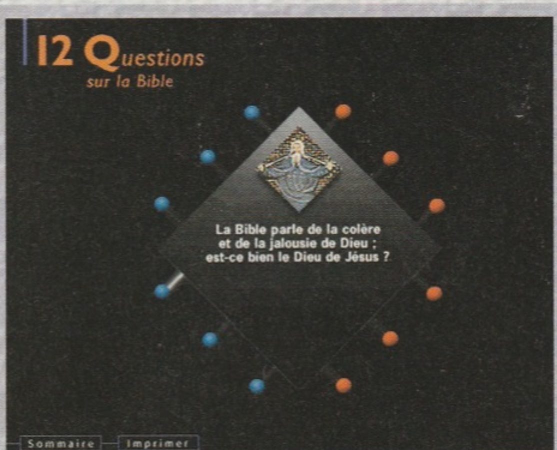
loisirs

La Bible



"Télérama", "le Jour du Seigneur" et quelques autres organismes religieux se sont groupés pour graver à jamais sur CD-Rom leur version de la Bible, best-seller de tous les temps. On y apprend que nombre d'éléments historiques présents dans le recueil son inexacts, et pour cause, Dieu souhaitait faire de ses disciples «des chrétiens et non des mathématiciens», encore moins des reporters pour la World Company. Très riche en informations, en commentaires et en images, la Bible sur disque optique est un régal pour le croyant, l'agnostique ou l'athée. Le poème musical sur la création d'Adam et Eve est un régal. Un must pour l'après-messe de minuit.

Le Nouveau et l'Ancien Testament, les écrits religieux, les légendes, etc. Un CD-Rom très complet sur le best-seller de tous les temps.



Un quizz sur la Bible. Testez vos connaissances en douze questions clés et franchement difficiles !





Le saviez-vous ? En hébreux, Adam signifie «être humain» et Eve, «vie».



007 Tomorrow Never Dies Interactive Educational Guide

PC CD et Mac CD-Rom
Éditeur : UIP



What an excellent idea, my dear ! Pour une fois qu'un studio hollywoodien fait la promotion d'un film de façon originale, il serait dommage de ne pas en profiter. Plus qu'un dossier de presse, ce CD-Rom vous plonge au cœur de l'intrigue de Demain ne meurt jamais, le nouveau film mettant en scène le célèbre 007. Dans la peau d'un journaliste, à vous de glaner des infos et des photos qui, mises dans l'ordre, composeront un fabuleux article. De votre perspicacité dépend le sort du monde. Parviendrez-vous à déjouer les manigances d'Elliott Carver, le «méchant» mégalo de l'aventure (un Ted Turner qui aurait mal tourné) ?






DE LA CONCEPTION A L'AGE ADULTE : MILIA'98
LE MILIA DÉVOILE LE CONTENU DES MEILLEURS PROGRAMMES INTERACTIFS ET PERMET DE CONSOLIDER LEUR AVENIR.
IL RASSEMBLE TOUS LES ACTEURS ET RÉUNIT TOUS LES MÉTIERS DE L'INDUSTRIE DES NOUVEAUX MÉDIAS. LES PROFESSIONNELS DU CONTENU (JEU ET MULTIMÉDIA, ON ET OFF-LINE), LES DÉTENTEURS DE DROITS, LES DIFFUSEURS (TÉLÉ VISION, CÂBLE, SATELLITE, TÉLÉCOMS,...), LES DISTRIBUTEURS: TOUS SE RETROUVENT POUR DONNER NAISSANCE À DE NOUVEAUX POTENTIELS MARKETING OU TECHNOLOGIQUES.
LE MILIA'98 EST UNE VÉRITABLE PLATE-FORME D'ÉCHANGE QUI VALORISE LES CONTENUS ET PRÉFIGURE LEUR DÉVELOPPEMENT. IL CONFRONTE LES IDÉES CRÉATIVES AUX OPPORTUNITÉS FINANCIÈRES OU TECHNOLOGIQUES, ET VOUS PERMET D'ANTICIPER LES RÉUSSITES DE DEMAIN.
EXPOSER AU MILIA '98, C'EST RENTRER DANS L'ÂGE ADULTE DES PROGRAMMES INTERACTIFS.

Les batailles de l'Histoire





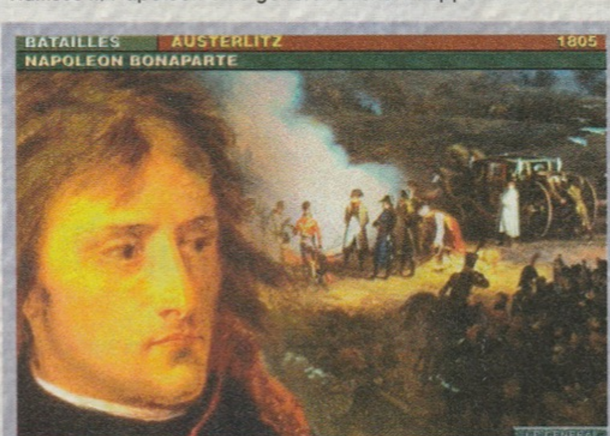
Pour s'intéresser aux reconstitutions des plus célèbres batailles historiques, il faut avant tout passer outre la présentation racoleuse qui tend trop à réduire ces rencontres meurtrières à des actes héroïques de la part de généraux ultra-intelligents... Beurk ! Si vous poursuivez après l'intro (le discours «s'entretuer fait avancer la science» en choquera plus d'un), vous tomberez sur une interface soignée et un écran au centre duquel attend Alexandre le Grand. Dès lors, partez à la découverte des stratégies des plus illustres combattants de l'Histoire, Ramsès II, Napoléon et le général Swchartzkopf en tête.



Alexandre le Grand s'est imposé comme le plus stratège des généraux de l'Histoire. Il se plie ici en quatre pour vous initier à l'art de la guerre.

Ramsès est le premier chef de guerre connu à avoir remporté une bataille en élaborant une stratégie.





En 1805 c'est Austerlitz, et Napoléon repousse les dirigeants de l'Empire germanique avec fougue.

Planet Blupi





Les Blupi, dont le physique est un astucieux mélange de M&M's et de Bidibulle, sont des petits êtres attachants dont il faut prendre soin. À vous de les protéger. Jeu aussi agréable que peut l'être un Theme Park, Planet Blupi est néanmoins beaucoup plus accessible. Vous ne croulerez pas sous les options et le nombre d'alternatives. Contentez-vous de répondre simplement aux questions : "Comment vais-je faire pour ne pas laisser brûler mes Blupi ?" et "Construire une palissade est-il suffisant pour isoler mes Blupi des odieuses araignées qui rôdent dans les bois ?" afin que tout aille pour le mieux dans le meilleur des mondes. Idéal pour ceux qui souhaitent s'initier aux Sim-quéquechose.



Welcome to Planet Blupi ! L'œuf jaune doté de bras et de papattes est prêt à tout pour vous satisfaire.



Pour ceux qui ont la mémoire courte, il est possible de consulter les objectifs de la mission en cours à chaque instant.

Les Guignols de l'info

La totale



Pour ceux qui n'auraient pas encore joué aux Guignols de l'Info sur CD-Rom, la branche multimédia de notre chaîne cryptée nationale propose une savoureuse compilation en prévision des fêtes de fin d'année. Outre les Cauchemars de PPD et les Guignols... Le jeu, le coffret comprend un économiseur d'écran en cadeau Bonux (attention, celui-ci ne comporte que trois fichiers plutôt bof). À réserver aux fanas des "atchao bonsoir" et autres "beuar aussi". Tiens une idée : c'est pour quand le CD de Karl Zéro et de son indispensable Vrai Journal ?





PC CD-Rom Éditeur Canal+ Multimédia



Passeport
pour Hollywood



Les parties sombres de ce dessin sont autant d'objets qui, une fois trouvés dans les différentes pièces du studio, lui donneront vie.



Il était une fois un pôv'keum soumis à un patron sans scrupules. Dessinateur dans un grand studio, il ne lui restait qu'une nuit pour compléter le long métrage animé prévu pour le lendemain. Désespéré, il s'endormit sur son bureau... Le CD de Passeport pour Hollywood vous propose de retracer dans les grandes lignes les étapes de fabrication d'un dessin animé. Votre mission consiste à venir en aide au malheureux concepteur en retrouvant les composants (drapeau, plante, etc.) manquant aux dessins pour finalement leur donner vie. A vous de chercher l'inspiration en parcourant les différentes pièces du studio et en récoltant tous les objets dont vous avez besoin. Une quête sympathique dans un monde en 3D, parsemé de petits jeux pour "apprendre en s'amusant", comme on dit.



Les aventures de Pierre et Jeannot Lapin



Le monde enchanté de l'un des plus talentueux dessinateurs pour enfants rendu interactif pour le plus grand plaisir des petits et de leurs aînés. Couleurs pastel, animaux intelligents et gentilles historiettes sont au menu des Aventures de Pierre et Jeannot Lapin de Beatrix Potter. Aidez Jeannot à traverser les bois, jouez avec la faune et découvrez un monde merveilleux et apaisant, à l'instar de la bande-son, relaxante à souhait. A ne pas rater également, Pierre au Pays des Nombres, du même éditeur.

PC et Mac CD-Rom Editeur : Gallimard Jeunesse



Le monde merveilleux de Beatrix Potter d'un simple clic.



Prix Nobel et chercheurs réputés se sont associés pour expliquer - calmement, sans s'énerver - «comment le cerveau perçoit le monde» et «à quoi servent les émotions».

Les secrets
de l'intelligence

PC CD-Rom et Mac CD-Rom Editeur Hypermind/ Ubi Soft

Un CD-Rom sur le fonctionnement du cerveau ne peut rendre qu'intelligent. Pourquoi pas ? Avec force explications et quantité de schémas très simples à comprendre, plus d'une dizaine de chercheurs réputés s'efforcent de vous faire comprendre pourquoi votre crâne ne «sonne pas creux», contrairement à ce que vous répétait votre grand-mère quand vous étiez petit. Un effort de vulgarisation louable qui tient sur deux CD pour qu'en fin de conférence, vous ne soyez plus l'idiot du village. Prenez-vous, l'espace d'un double-clic, pour Dennis Quaid dans l'Aventure intérieure, vous ne le regretterez pas !

pipole

En 1991, nous avons tous été secoués par l'arrivée d'Another World. Mais limiter Eric Chahi, son concepteur solitaire, à ce seul jeu est plus que réducteur, lui qui crée des jeux depuis déjà près de neuf ans. Découvrons ensemble son calme parcours.

Par Seb

Eric Chahi

De Frog à Heart of Darkness

Quand on fout ses tripes, c'est plus une œuvre qu'un produit.

"Des jeux vidéo, j'ai voulu en faire dès que j'ai vu des Pac-Man, des Defender... Créer des jeux. Je pensais que pour faire ça, il fallait étudier l'électronique. En troisième, où j'ai découvert le ZX81, ma prof de maths donnait des cours d'informatique à l'heure du déjeuner". Nous sommes en 82-83, Eric Chahi met les mains sur un clavier d'ordinateur pour la première fois, il ne les décollera plus. *"Je n'avais pas d'ordinateur, elle nous apprenait les rudiments du Basic le midi dans une petite salle de travail d'informatique, minuscule. J'avais aucune idée de ce qu'était l'informatique. On pouvait faire des trucs interactifs, sur un écran, je trouvais ça vachement intéressant"*. Les choses "intéressantes" deviendront bientôt plus concrètes et se mêleront, comme par magie à ce qui était déjà une passion.
"Puis je me suis aperçu qu'il y avait des jeux sur ces machines-là !". L'Oric 1 sort cette année là, en 83 en France, et Eric Chahi qui ne pratiquait que sur les ZX du collège s'achète son premier ordinateur, *"à la fin de l'année scolaire, pour les vacances, je me suis acheté un Oric 1"*. Tout de suite il s'attelle à la programmation de deux jeux, sans grande originalité tout d'abord, des variations de thèmes connus, pour faire ses armes et entrer dans la famille par la petite porte. *"J'ai programmé mes deux premiers jeux en Basic : Frog et Carnaval"*.

PREMIER ÉDITEUR

"J'avais découvert l'informatique depuis 8 mois, en août je suis allé voir l'importateur d'Oric qui m'a dit 'ouais, pas de problème, on les prend tes jeux. Tiens, je te file deux poignées de jeu et une imprimante'. *C'était ça ou 2 500 balles, je crois. J'ai dis Ok pour les manettes et l'imprimante"*. Petite rémunération, mais à l'époque le développement n'avait rien de l'énorme monstre tentaculaire qu'on connaît aujourd'hui.
"J'ai passé une semaine sur chaque jeu. Comme je découvrais ça, je travaillais toute la journée devant l'écran, du matin au soir, je passais quatorze heures par jour dessus... enfin 'travailler'... pour m'amuser dessus plutôt". Autodidacte à 100 %, Eric Chahi "(se) démerdai(t) avec le manuel de l'Oric, c'est tout".

À la rentrée 83-84, Eric Chahi découvre un club d'informatique à Crosnes, dont les membres sont des passionnés qui partagent leurs expériences.
"On avait un bon prof, il était informaticien. Il connaissait l'assembleur. Il nous a appris le 6502. Je suis resté quatre ans dans ce club". Toujours attiré par l'électronique, il persiste. *"Dans l'électronique comme dans l'informatique, il y a une part de création : à partir de briques simples on peut créer des choses très complexes, inventives"*. Eric se dirige vers une filière technologique. *"Je suis passé en seconde technique pour faire F2. Ça ne s'est pas très bien passé, parce que pour faire de l'électronique, on doit faire du fraisage, du tournage... ça a été une année assez éprouvante, d'autant plus que je continuais à programmer des jeux chez moi"*. Eric Chahi continue de se faire la main et traverse les différents styles de jeu en s'attaquant à l'aventure avec Le Sceptre d'Anubis, toujours sur Oric, écrit alors qu'il est toujours au lycée, de fin 83 à début 84.
"Au début je l'avais proposé à Loriciel. Le jour où ils sortaient l'Aigle d'Or, je me pointe avec mon jeu d'aventure. Ils m'ont dit : 'Désolés, on a assez de jeux d'aventure, on veut quelque chose du niveau de l'Aigle d'Or". Premier échec ? Non, l'aventure continue. *"Des gens qui avaient quitté Oric International pour fonder Micro Programmes 5 m'ont proposé de l'éditer"*.
Pouvait-on gagner sa vie avec des jeux à l'époque ? *"On touchait une rémunération fixe par jeu vendu, je sais même pas combien ils en ont vendu. C'était dérisoire. C'était l'époque n'importe quoi. Pour les premiers éditeurs, la notion d'auteur existait-elle vraiment ? Je ne pense pas"*. Pendant l'été 84, Eric écrit Doggy, un jeu où l'on dirige un chien qui court, évite des pastèques, et bouffe des os. Il sortira en septembre chez Loriciel. *"Doggy je l'ai fait en 2 ou 3 mois, pendant les vacances scolaires. Fallait absolument que je finisse le jeu avant la rentrée"*.

UNE FEUILLE DE CELLOPHANE

"J'ai arrêté ma scolarité en première, à Pâques, en plein milieu de l'année. Je me suis aperçu que pour faire ce que je voulais, j'apprenais plus par moi-même qu'à l'école. En écrivant trois jeux par an, je me suis dis que je pourrais vivre correctement ".
Infernal Runner sortira en 85 sur l'Amstrad CPC. Un jeu où l'on traverse une maison hantée remplie de pièges. *"Il fallait juste réussir à en sortir"*.
Déjà l'Amstrad permet plus de liberté graphique, affiche plus de couleurs, de meilleures résolutions. Eric Chahi va mieux mêler sa nouvelle passion, la programmation, avec une sensibilité artistique et créatrice déjà existante.
"J'avais déjà une profonde attirance pour tout ce qui était lié à l'imaginaire et la science-fiction avant de découvrir l'informatique. Avant les jeux j'ai fait des petits films d'animation, en image par image. Plus jeune encore je démontais des jouets pour en remonter d'autres. Progressivement, avec l'évolution technologique des ordinateurs, l'évolution graphique, j'ai suivi



aussi. Je m'améliorais au fur et à mesure des progrès graphiques des ordinateurs. Comme c'était limité sur les premières machines, ça restreignait le champ de création de manière assez stricte". Ces restrictions des débuts avaient le mérite de ne pas bloquer, *"On n'avait pas besoin d'être spécialement bon au début pour pouvoir faire quelque chose qui tienne la route"*.

Avec Le Pacte, autre jeu d'aventure, sur Amstrad cette fois, Eric Chahi travaillera plus le graphisme et les animations. *"Je dessinais un truc sur papier, je prenais une feuille de Cellophane pour aliments, je décalquais avec un feutre indélébile et schklak ! Je le collais sur l'écran pour le recopier. Y avait pas de tablette, y avait rien. Ma tablette graphique, c'était l'écran"*.

FRAZETTA, HILDEBRANT, WHELAN

"Après, j'ai décidé de me lancer dans un truc un peu plus ambitieux, un moteur de jeu d'action".

Eric Chahi n'aura pas le temps de terminer son projet, et c'est la seule fois où il s'obligera à sortir des jeux pour des raisons uniquement commerciales. *"Ce sont les deux seuls jeux que j'ai fait uniquement pour gagner de l'argent, pour avoir quelque chose à sortir. J'aime bien que les gens jouent avec mes jeux. Et que le soft en lui-même me plaise. Danger Street et Profanation, je les trouvais moyens. Ces deux là, j'en suis pas vraiment fier"*.

"Le graphisme prenait une place de plus en plus importante, j'étais vraiment passionné par tout ce qui touchait à l'illustration fantastique, Frazetta, Greg Hildebrant, Michael Whelan... J'ai commencé à avoir une attirance forte pour tout ce qui était peinture, je m'y suis mis puis on m'a proposé une place de graphiste dans une société qui s'appelait Chip". Eric Chahi décide de se concentrer uniquement sur l'aspect graphique des jeux, et délaisse pour un temps la programmation. En tant que graphiste salarié, donc, chez Chip, Eric Chahi bosse en équipe sur Voyage au centre de la Terre et Jeanne d'Arc, sortis tous deux en 1988. Il attaquera un troisième projet, Nil Dieu vivant, mais quittera Chip en cours de route.

"Je suis parti parce qu'il y avait des problèmes pour être payé, et le travail n'était plus passionnant. J'avais envie de passer à autre chose, et de redevenir indépendant".

C'est à ce moment qu'on le met en contact avec Delphine Software. Là-bas, Paul Cuisset cherchait un graphiste pour son prochain jeu Les Voyageurs du Temps. Eric Chahi lui montre ce qu'il a fait pendant l'expérience Chip et Paul n'est pas emballé, c'est négatif. Notre homme n'abandonne pas et décide de créer des images originales. *"J'ai fait deux ou trois images plus une petite séquence animée qui se passait dans un gros hangar avec un vaisseau. Un gars court, il sort, ferme la porte, elle explose, il se cache derrière une espèce de poteau et puis il y a des gardes qui arrivent, gros affrontement, et un vaisseau vient le chercher". "J'ai montré tout ça à Paul Cuisset, et il a été convaincu. On était en 89, j'ai donc bossé à peu près quatre mois en tant qu'auteur indépendant pour faire tous les graphismes des Voyageurs du Temps"*. Pour l'instant, Eric Chahi se consacre toujours uniquement au graphisme, *"Ça faisait deux ans que je n'avais pas programmé, mais bon, je cogitais quand même"*. Les Voyageurs du Temps marche bien, c'est le premier projet auquel participe Eric Chahi qui remporte un franc succès. *"Ça m'a permis de vivre pendant les deux années suivantes sans avoir rien à sortir"*.

ERIC CHAHI EN QUELQUES JEUX

Frog - Oric (83)
Carnaval - Oric (83)
Le sceptre d'Anubis - Oric (84)
Doggy - Oric (84)
Infernal Runner - CPC (85)
Le Pacte - CPC (86)
Danger Street - CPC (87)
Profanation - CPC (87)
Voyage au centre de la Terre - (88)
Jeanne d'Arc - (88)
Les Voyageurs du Temps - (89)
Another World - (91)
Heart of Darkness - (98)

UN AUTRE MONDE

En août 89 Eric Chahi vient de terminer Les Voyageurs du Temps et découvre Dragon's Lair. Le découpage cinématographique, les changements de plans, les zooms l'interpellent sérieusement.

"Je me suis dis qu'il y avait moyen de faire un truc avec des polygones, qui prennent que dalle comme place, et permettent de grosses animations, des changements de plans. Alors j'ai écrit une routine de polygones, pour voir si c'était rapide, sur Atari, en assembleur. En septembre j'ai commencé Another World". Eric Chahi créé un petit programme sur ST qui affiche une quinzaine de polygones à l'écran, des formes géométriques qui se baladent. *"Puis j'ai montré ça à Paul et je lui ai dit que je voulais faire un jeu 2D uniquement avec des polygones. Il s'est pas foutu de ma gueule, mais il n'y croyait pas trop"*.

Eric Chahi passe sur Amiga et développe tout d'abord son éditeur de polygones, ses outils qui gèreront tout un système d'instructions et d'animations de polygones dont il aura besoin pour son jeu naissant. *"Puis j'ai décidé de faire quelque chose de concret qui prouve ce qu'on pourrait vraiment faire avec des polygones, de novembre 89 à début janvier 90 j'ai fait l'introduction d'Another World"*.

"Je voyais bien que c'était nouveau, les changements de plans, tout ça, mais je ne me rendais pas compte à quel point cela pouvait plaire. Je doutais un peu, je me disais que peut-être le côté "aplats" ne plairait pas".

"Quand j'ai montré cette intro à Delphine, les gens étaient sur le cul. Mais bon, il me restait encore beaucoup de choses à faire".

Le voilà lancé dans son projet le plus ambitieux et personnel jusqu'à ce jour : Another World nécessitera deux années de développement acharné. *"Il y a eu des moments de doute, où je me suis demandé si je n'allais pas arrêter. Notamment parce que l'illustration me passionnait toujours"*.

Eric Chahi continue quand même. Le développement s'avère éprouvant. En avril-mai il montre son travail à Delphine Software. *"Je me suis retrouvé projeté dans la machine commerciale, fallait voir les journalistes et tout ça. Mais fallait aussi terminer le jeu. Je crois que j'ai jamais travaillé autant de ma vie que durant la période d'août à fin novembre 91"*.

"Je voulais vraiment réussir à faire quelque chose qui soit bien, et qui me plaise vraiment".

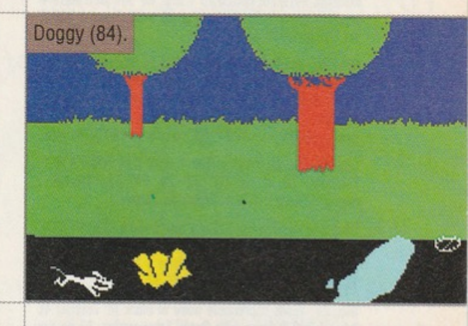
"En plus, j'avais des difficultés à trouver comment amener la fin. Dans ce jeu j'avais vraiment envie qu'il y ait des rebondissements. Et ça c'était vraiment difficile, durant les deux ans de travail, pour construire un univers qui fasse un bloc et qui se tienne, c'était dur". Tout ces efforts seront largement récompensés : fort logiquement, la sortie d'Another World fera l'effet d'une bombe. Un jeu marquant, majeur, qui remportera un vif succès dans le monde entier.

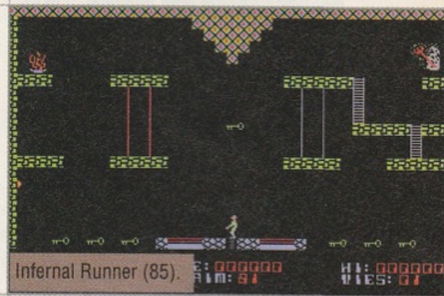
VOTRE PRODUIT EST MAGNIFIQUE

"Aujourd'hui y a un truc qui m'agace : j'entends tout le monde dire : 'c'est un fabuleux produit'. Voilà, en fait on fabrique des paquets de lessive. Il y a, c'est vrai, des softs qui sont des produits, on ne peut pas dire que cela soit autre chose. 'votre produit est magnifique', 'produit, produit, produit'. Pourtant, quand on fout ses tripes, c'est plus une œuvre qu'un produit. Ça prouve bien que ce qui les intéresse c'est uniquement l'argent que ça peut rapporter. Le produit c'est le résultat d'une multiplication, à se demander si pour les éditeurs et les distributeurs, un jeu ne serait pas uniquement un facteur qui va faire plus de chiffre d'affaires ?".

"Après Another World j'ai eu beaucoup de contacts, j'ai un peu réfléchi, puis j'ai décidé de travailler en équipe. En novembre 92 on a démarré Heart of Darkness. Le but était de monter une équipe d'auteurs, sans qu'il y ait forcément quelqu'un au-dessus de l'un ou de l'autre, mais une équipe qui se complète".

Aujourd'hui le jeu est bel et bien terminé, on peut y jouer du début jusqu'à la fin, et Heart of Darkness sortira l'année prochaine. On l'a beaucoup attendu, nous sommes toujours aussi impatients de voir ce jeu sur lequel Eric Chahi a planché avec les gars d'Amazing Studio pendant près de cinq ans.


Le Sceptre d'Anubis (84).


Doggy (84).



Infernal Runner (85).



Le Pacte (86).


La superbe illustration d'Another World, créé par Eric Chahi lui-même.

L'horrible illustration d'Another World imposée pour la version Nintendo.

petites annonces

VENTES PC

Dép. 18. Vds Cyrix 200 + Matrox Mystique 2 Mo + 256 Ko + 32 Mo EDO + CD 10X Pionner + DD 1 Go 2 + 17 pouces Ilyamma 9017 Pro Pitch 0.25 + imp. HP 500 jet d'encre + souris + clavier + carte son comp. SB + HP. Prix : 1 000 F. Tél. : 02 48 69 21 55.

Dép. 26. Vends P180 multimedia, 16 Mo, vidéo 1 Mo, 256 Ko, DD 1,2 Go, lecteur CD 6X, SB AWE 32, écran 15" S-VGA, HP 120W, Moy tour + carte réseau + volant pédalier + Trustmaster II + gamepad + souris + logiciels (jeux + utilitaires) 8 900 F. Tél. : 04 75 42 14 73, Mathieu.

Dép. 27. Vds carte mère Elite + AMD DX4 100 - 450 F. Tél. ap. 18 h au 02 32 26 24 39. E-mail : choplain@normandnet.fr. Demander Thierry.

Dép. 27. Vds P166+ 512 Ko multimedia, 32 Mo RAM, 1,7 Go DD, Goldstar 14", Mystique 4 Mo, SB16, CD 4X, CD Win95 + MSOffice + Norton Utilities + Norton Antivirus + 12 jeux. 8 500 F. Tél. : 02 32 67 86 37.

Dép. 29. Vends imprimante noire et blanc HP Laserjet 4L Prix : 1 300 F. Écrire à Mr Daniel Schoumacher, 11 bis rue de la Mairie, 29190 Brasparts.

Dép. 30. Vds CM Asus HX 512 Ko + P133 Intel + 8 Mo + Dia Mond Steath 64 2 Mo VRAM 2 200 F, CD 4X Atari Pionner 250 F, carte son Maxisound 32 PNP 300 F. Tél 04 66 37 18 56 Pascal, ap. 19 h.

Dép. 31. Vds Cyrix P166 + 32 Mo RAM, DD 1,6 Go, carte vidéo S3868 2 Mo, carte son SB 16, modem interne 33,6 K, carte réseau, écran 15", CD 4X, Natural Keyboard, imprimante aiguilles Epson : 6 700 F. Contactez Clément au 05 61 58 14 96.

Dép. 37. Vds SB16 Asp tbe + logiciels + câbles + drivers récents : 300 F. Demandez Benoît au 02 47 26 00 56.

Dép. 38. CM Asus T2P4XEG 256 Ko + P90 + vent. + vidéo DS64 DRAM 1 Mo + 2x8 Mo STD. Prix ferme : 1 800 F. Pascal au 04 76 26 39 80 (ap. 20 h), ou 04 76 92 07 74 (10 h-19 h 30).

Dép. 38. Urgent ! Vds imprimante couleur Star-LC10 + 2 recharges couleur : 500 F. Vds imprimante HP portable : 600 F. Demander Sébastien au 04 76 55 40 12.

Dép. 42. Vds proc. P75 200 F. Bourrat Jean-Michel, Au Bourg, 42360 Montchal. Tél. : 04 77 28 74 36.

Dép. 49. Vends Joystick Sidewinder Precision Pro à prix intéressant. Tél. à Nicolas tous les soirs (sauf ven.) entre 18 h et 21 h au 02 41 34 73 13 ou bien e-mail : 9600013@a2points.com.

Dép. 51. Vds carte son Gravis Ultrasound 512 Ko : 350 F à débattre. Fournie avec drivers DOS, Win 3.X, Win95 + logiciels audio. Emul : SB, MPU401. Tél. : Vincent au 03 26 67 73 25 après 19 h.

Dép. 54. Vds PC 166+ multimédia 32 Mo CD 12X disque 1,2 Go écran 15" audio microphone avec CD Win95, Office Pro 97 et jeux installés : 7 500 F. Tél. : 03 83 97 01 66. Je rappellerai en cas d'absence. Laisser coordonnées.

Dép. 57. Vds convertisseur PC- TV Maxi-TV (résolution 800x600). Prix : 550 F port compris (neuf : 990 F). Tél. : 03 87 32 18 81. Damien.

Dép. 59. Vds pour initiation PC 486 sX25 RAM 4 Mo DD 80 Mo + CD 2X + carte prosonic 16 bits + 24P + Modem 14,4 + écran + souris + Cds prix 2 500 F + imp laser Bull + Toner 2 000 F. Contact Philippe au 03 20 90 45 52 (HB) ou au 06 80 83 41 72.

Dép. 59. Vds Pentium 75 Olivetti, 16 Mo RAM, DD 850 Mo, carte son SB Pro, CD 4X, carte vidéo PCI Trident 1 Mo, écran S-VGA 14", imprimante Oliv. JP 270, mis jeux et utilitaires. Le tout : 4 500 F. Tél. : 03 20 55 59 51.

Dép. 60. Vds P150 + 256 PB 8 Mo EDO VX support SDRAM HDD 540 Mo S3 4X son Excel16 HP sans écran 3 200 F. Même config avec P75 : 2 900 F. Même config avec P200+L : 3 500 F. Tél. : 03 44 60 63 21.

Dép. 60. Vds P133+ CM 430HX 32 Mo RAM (6sPot) CD 24X Pioneer S3 3D 4 Mo + son 16bit tt ss gar + DD 850 Mo + écran 15 + filtre + 105T + souris + enceinte 100W + 2 joypad + doubleur + 15 CD, 7 800 F. Ochoa Olivier, 15 Allée des Buissons, 60500 Chantilly. Tél. : 03 44 58 06 11.

Dép. 62. Vends Moniteur 1412SME Packard Bell 700 F Cyrix 166+ 350 F 2x8 Mo EDO 350 F les deux. Tél. : 03 21 09 40 19. Daniel (dép. 62 uniquement).

Dép. 62. Vends Streamer Colorado 250 avec 10 bandes de 200 Mo : 400 F. Tél. : 03 21 57 05 99.

Dép. 63. Vends poigne + joystick FLCS et WCS2 marque Thrusmaster très bon état prix 650 F + port. Tél. : 04 73 96 67 02 ap. 18 h.

Dép. 64. Vds P100 Packard Bell, 24 Mo RAM, DD 850 Mo, lecteur CD 4X, SB Pro, carte vidéo S-VGA, écran 14" S-VGA, HP intégrés, Win95, nbx logiciels et nbx jeux, garantie 3 ans, acheté 13 000 F, cédé 7 450 F. Tél. : 05 59 33 77 86.

Dép. 69. Vends Pentium 100 overcloké 133, écran 14", S3 Trio 2 Mo, 16 Mo, c. mère vx Intel, c. son Yamaha, 256 Ko, HP 120W, CD 4X + nbx jeux originaux (AT F, D Keeper, Heroes 2) DD 850 Mo. Prix 5 000 F. Tél. : 04 78 26 57 78 de 19 h à 21 h.

Dép. 69. Vds P133 16 Mo HD 1,6 Go CD 24X SB16 écran 15" et Mystique 2 Mo + jeux : 7 500 F. Patrick, Tél. : 04 78 59 24 03.

Dép. 69. Vds Cyrix 166+ 40 Mo DD 850 Mo écran 14" Matrox 4 Mo + CD 8X + Win95 + utilitaires + jeux sous garantie (12/96). Urgent !! Le tout : 7 000 F à débattre. Tél. : 04 78 94 39 65.

Dép. 69. 2x8 Mo RAM 32 bits (FPM) – 340 F les 2 / Carte S-VGA Cirrus Logic 5630 PCI 64 bits 1 Mo : 100 F carte son Opti930 comp. SB Pro : 100 F. Contactez Pierre au 04 72 24 78 42 après 18 h.

Dép. 70. Vends carte Mystique 2 Mo avec jeux 450 F, carte vidéo Cirrus Logic 1 Mo 70 F, carte son Opti compatible Sound Blaster 150 F + cherche Turner TV pour CPC 6128. Desbranches Daniel, 21 Avenue Pasteur, 70 170 Port-sur-Saône.

Dép. 72. Vds Moniteur Philips 14" Brilliance : 1409. Prix : 700 F. Vds disks vierges 3"1/2 DD (100 disks pour 50 F). Tél. : 02 43 94 26 85. Demander Frédéric.

Dép. 72. Vds joystick Wingman Extreme (te, très peu servi) : 300 F + carte vidéo Trident 9440 avec derniers drivers (800x600, 65K) : 150 F. Tél. : 02 43 94 46 54.

Dép. 75. Vends écran 14" 600 F. Tél. : 01 45 86 51 28 après 21h.

Dép. 75. Vds 486 DX2 multimédia, 16 Mo RAM, DD 420 Mo, CD 4X, SB16, écran 15", disque optique, etc. Le tout à 4 200 F. Tél. : 01 46 36 89 28 après 19 h. Contactez Kevin.

Dép. 75. Vds carte mère Pentium P. Burst 256 Ko cache + P100 + carte graphique Dia Mond S3 1 Mo. Le tout 1 000 F. Appeler Fabrice le soir au 01 45 41 56 77. E-mail : aarkis@club-internet.fr.

Dép. 75. Vds carte vidéo Matrox Mystique 4 Mo 600 F. Vds adaptateur manettes Super Nintendo PC Twin + 3 manettes 250 F. Tel William au 01 42 05 34 33.

Dép. 75. Vds Pentium 75 MHz 16 Mo RAM DD 520 Mo écran 14" CD 4X + Sound Blaster 16 + enceintes + carte SCSI + souris 1 joystick, 1 joypad + nbreux n° de Joystick avec CD De Mos 3500 F + imprimante. Tél. : 01 53 60 14 37 ou e-mail : ndupont@ccr.jussieu.fr.

Dép. 76. Vds Cyrix 166+ : 300 F ; CD 8X : 250 F ; Streamer 250 Mo + 6 cartouches : 450 F. Contactez Gilles au 02 35 79 22 21 après 18 h. Cherche contact 76 sur PC.

Dép. 77. Vends carte vidéo S3 Trio 64V + 2 Mo Mpeg (sous garantie) : 120 F port compris. Tél. : 06 11 57 57 05 ou 01 60 08 03 59.

Dép. 78. Vds Pentium 120 16 Mo EDO DD 1,2 Go écran 14" CD 4X SB 16 vidéo 2 Mo Dia Mond Stealth souris clavier enceintes 120W Win95 + différents logiciels et jeux : 7 000 F. Tél. : 01 30 92 48 35.

Dép. 80. Vends imprimante Epson Stylus 400. Labouro Jean-Philippe, 1 rue des Bains, 80800 Corbie. Tél. : 03 22 48 12 75.

Dép. 83. Vends carte vidéo 3D Blaster 4 Mo PCI + boîte complète: 600 F. Tél. heures repas (soir) 04 94 28 10 03.

Dép. 84. Vds carte son 16 bits Wavetable Media Vision 100 F (port compris). Tél. : 04 90 26 02 38, demandez Sylvain ap. 18 h 30.

Dép. 88. Vds 486 DX2 66, 8 Mo de RAM, DD 350 Mo, carte vidéo 1 Mo, 256 Ko cache, CD 2X, SB 16, écran 14", clavier, souris, joystick, lecteur 3"1/2, boîtier mini tour, DOS 6.2, Win 3.1 + nbx jeux : 3 500 F. Tél. : 03 29 25 09 03. (A.P. 19 h ou W-E).

Dép. 88. Vds lect. CD 8X 250 F, Modem + accessoires 250 F, carte son comp SB 100 F, anciens n° joystick 10 F le n°. Cct Richardot Pierre, 30 rte Gde Cote, 88340 Val d'Ajol, ou tél. : 03 29 30 60 05 vers 12 h.

Dép. 91. Vends PC 486 DX2 66, 8 Mo RAM, DD 530 Mo, CD 2X, carte vidéo VLB 1 Mo, carte son 16 bits, Dos 6.2 + windows 3.1 et 95. Prix 2 500 F. Demander Didier au 01 69 04 12 32 (ap. 19 h).

Dép. 91. Vends processeur Intel P166 MHz encore sous garantie : 700 F à débattre. Tél. à Arnaud au 01 69 84 84 01.

Dép. 91. Vds tout matériel PC neuf et sous garantie à des prix intéressants et négociables. Demandez Cyrille au 01 69 80 72 44 (ap. 19 h dans la semaine). Laissez message pour Cyrille si répondeur. Dépêchez-vous !!

Dép. 91. Vds Cyrix P150+, 16 Mo RAM, DD 1 Go SCSI, Mystique 4 Mo, écran 14", CD 4X, SB 16 + enceintes, clavier + souris : prix pas élevé à débattre (frais de port compris). Tél. : 01 60 82 62 41, Damien.

Dép. 91. P200+, 32 Mo, 512 Ko cache, DD 2,1 Go, carte vidéo Ati 3D 2 Mo + 3Dfx 4 Mo, son 16its, écran 17" Targa, Canon BJC 150 couleur, enceintes 3D + jeux. 07/97 13 000 F. Tél. : 01 64 97 32 63.

Dép. 92. Vds uc P133 + cm Pentium + c son S 16 + 16 Mo RAM EDO + clavier + souris + boîtier 3/2 + CD Sony 16X + lecteur 1,44 Mo + M. Mystique 2 Mo + logiciel Microsoft + licences + boîtes + manuels + 256 Ko cache + jeux + DD 1,260. Tél. à David au 01 47 38 65 23.

Dép. 92. Vds CM Pentium 256 Ko + P133 + 16 Mo EDO + 1,2 Go + Mystique 2 Mo + jeux + CD Sony 16X + CMP SB 16 + Modem 28800 + 1,44 Mo + clavier + souris + joystick + boîtier Moyen tour 3/2 + joystick (K + jeux + logiciels Microsoft). Tél. à David après 18 h au 01 47 38 19 15.

Dép. 92. Vends carte Dia Mond Stealth 64 2 Mo avec doc + disquettes origine. Prix : 400 F. Tél. dom. 01 42 74 73 13, et bur. 01 41 04 21 79.

Dép. 92. Vds P166MMX 32 Mo SB 15" Matrox 4 Mo DD 16X 512 Ko cache 7 000 F. Tél. : 01 47 14 17 28 juin 97.

Dép. 92. Vends barrettes de 4 Mo de RAM 30 pins : 350 F pièce, port compris. Tél. : 06 03 07 86 66 (portable).

Dép. 93. Vds Scanner à main primax Color Mobile 16 millions couleurs à déplacement automatique, norme Twain : 600 F. Tél. : 01 48 47 61 78.

Dép. 93. Vends matériel PC très bas prix (exemple : lecteur CD 6X350). Tél. : 01 48 66 41 53.

Dép. 95. Vds carte mère 486 DX4/100 500 F + imprimante Canon BJ10SX : 400 F avec recharge. Tél. : 01 34 42 16 57 A.P. 18 h demandez J.-Luc.

Dép. 95. Vds 486 DX 266 + 4 Mo RAM + carte ctrl + Moy. Tour + 3,5" prix: 800 F. Carte vidéo Matrox Mystique 2 Mo prix : 600 F. Tél. : 01 34 43 54 42.

CONTACTS PC

Dép. 28. Cherche textures de GP2 pour les F1 de 1997. Merci d'avance. Contactez Loïc au 02 37 64 57 01.

Dép. 31. Fan d'images sur PC recherche toutes images ; recherche aussi fans des config.sys et autoexec.sys pour faire tourner des vieux jeux. Écrivez Mr Mauma Christophe, 28 rue J. Chaptac, 31400 Toulouse ou 05 61 20 73 10 ap. 19 h.

Dép. 44. Je recherche des contacts sur PC (sur Nantes uniquement). Demandez Guillaume au 02 40 84 09 45 ou Kobby au 06 69 20 54 04.

Dép. 59. Recherche pour loisirs, sur région de Lille, programmeurs pour apprendre ensemble DirectX/ Games SDK. Contactez François : 03 20 51 79 51 ou fpotentier@nordnet.fr.

Dép. 62. Cherche contacts pour échange de jeux et utilitaires (échanges possibles sur disquette zip) dans le Nord Pas-de-Calais et environ. Tél. à Samuel Devrièse au 03 21 77 02 49 ap. 18 h.

JOBS PC

Dép. 59. Recherche graphistes, musiciens, scénaristes pour compléter équipe pour projet de jeu vidéo. Expérience souhaitée. Contact : François au 03 20 42 25 14, ou e-mail : smi-soft@nordnet.fr.

Dép. 77. Recherche graphiste(s) 2D/3D (3DS MAX/ Photoshop)pour participer au développement d'un jeu de rôles/ aventure futuriste en 3D isométrique. Contactez Nicolas : 01 60 05 29 39 ou hognon@univ-mlv.fr.

ACHATS PC

Dép. 83. Achète carte pour la réception duTurner TV sur PC (ex: Maxi TV vidéo Tuner TV) à petit prix (Moins de 300 F). Contactez Da Silva Carlos, 8 rue Charles Perrault, 86100 Chatellerault ou tél. : 05 49 02 05 89.

AUTRES VENTES

Dép. 03. Vends Palmpilot professionnel + son Modem. Faire offre. Vds MP 485X 350 F et achète processeur. Contactez-moi le soir au 04 70 03 19 84 ou sur zapy@aol.com.

Dép. 74. Merveilleuse affaire. N64 japonaise + 3 manettes + 1 carte Mémoire + 4 jx (Mario 64, Mario Kart, Turrok, Hexen) valeur 5 400 F vendu 2 730 F. Tél. ap. 19 h au 04 50 37 84 50.

Dép. 78. Vds voiture radiocommandée modèle BMW carrosserie violette 1/10e Moteur à tirette fonctionne au méthanol, toute montée et propre pour piste avec accessoires. Tél. au 01 30 90 92 08 ap. 19 h 1 900 F, Joël.

Dép. 78. Vds PS-X (juillet97) + 2 manettes + sacoche + Memory card + 7 jeux : 1 990 F. Tél. : 01 30 54 26 66 ou e-mail : rami-hachmi@magic.fr.

Dép. 93. Vends Master Micro de Lancay, 9 ans et plus avec imprimante achetée 1 500 F (facture) en déc. 96, vendue 500 F fermes. Tél. Bruno au 01 48 36 66 50 en soirée.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). **N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.**
Faites-nous parvenir vos P.A. à : **Joystick, Petites Annonces, 6 bis rue Fournier, 92110 Clichy.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

JOYSTICK 88 STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES

MATROX m3D

Transformez votre PC en console de jeux pour 890 francs seulement



Entrez dans la 3ème dimension avec le nouvel accélérateur de jeux Matrox m3D. Plus besoin de posséder une configuration musclée ni de casser votre tirelire pour entrer dans l'univers surréaliste des jeux 3D. Il suffit de compléter votre carte VGA 2Mo traditionnelle ou vos accélérateurs graphiques Mystique®, Mystique® 220, Millennium et Millennium II avec la carte 3D dédiée jeux de Matrox.

Avec Matrox m3D, vous oubliez les limites de la technologie pour plonger dans l'action des jeux d'aventure et de combat tels que Tomb Raider, Hexen II, Wipeout XL ou Terracide à 30 images par seconde et à des résolutions inédites pouvant atteindre 1024x768 ! Mais ce n'est pas tout: pour vous faire découvrir des effets spéciaux à vous couper le souffle, Matrox m3D est livrée avec deux titres 3D exceptionnels, Ultimate Race™ et MDK : Mission Laguna Beach™, et plus de 20 démos de jeux. Pour 890 francs TTC, exigez l'accélérateur de jeux 3D le plus complet du marché ! Exigez Matrox m3D !



890 FTTC
4 MO



En bonus - jeux 3D :





Et plus de 20 démos dont :

























Matrox m3D

- 4 Mo de mémoire SDRAM pour une accélération et des performances 3D accrues
- Fonctions 3D complètes : placage des textures avec correction de la perspective, filtrage bilinéaire, MIP mapping, fogging, alpha blending et effets de transparence
- Affichage 3D en plein écran ou dans une fenêtre
- Upgrade idéal pour les PC à base de cartes mères PCI ou AGP avec slots PCI disponibles. Configuration minimale requise : Pentium® 133
- Contrôleur 3D PowerVR PCX2

matrox

http://www.matrox.com/mga



Matrox France SARL, 2 rue de la Couture, Silic 225, 94528 Rungis Cedex Tel: 01 45.60.62.00 Fax: 01 45.60.62.05 BBS: 01 45.60.62.08, COMPUSERVE; GOMATFR, GOMATROX,
Au Québec, appelez: (514) 969-6330